METAL GEAR SOLID V - TESZTELTÜK KODZSIMA ZSENIÁLIS BÚCSÚJÁTÉKÁT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 09.
9 771217 638003 15009
1995 Ft - 6,99 EUR

A TŰZ ÉS VÉR VILÁGA

MAD MAX

Szabadon bejárható, hatalmas posztapokaliptikus világ, harc a túlélésért, száguldás az életben maradásért. Teszteltük az év egyik legmonumentálisabb akció-kalandjátékát!

GYÉMÁNTKUTYÁK

METAL GEAR SOLID V

Elképesztően tartalmas játékkal int búcsút a szériának Kodzsima Hideo. Teszteltük a záróakkordot.

+ 2 STEAMES TELJES JÁTÉK:

QUANTUM CONUNDRUM

+

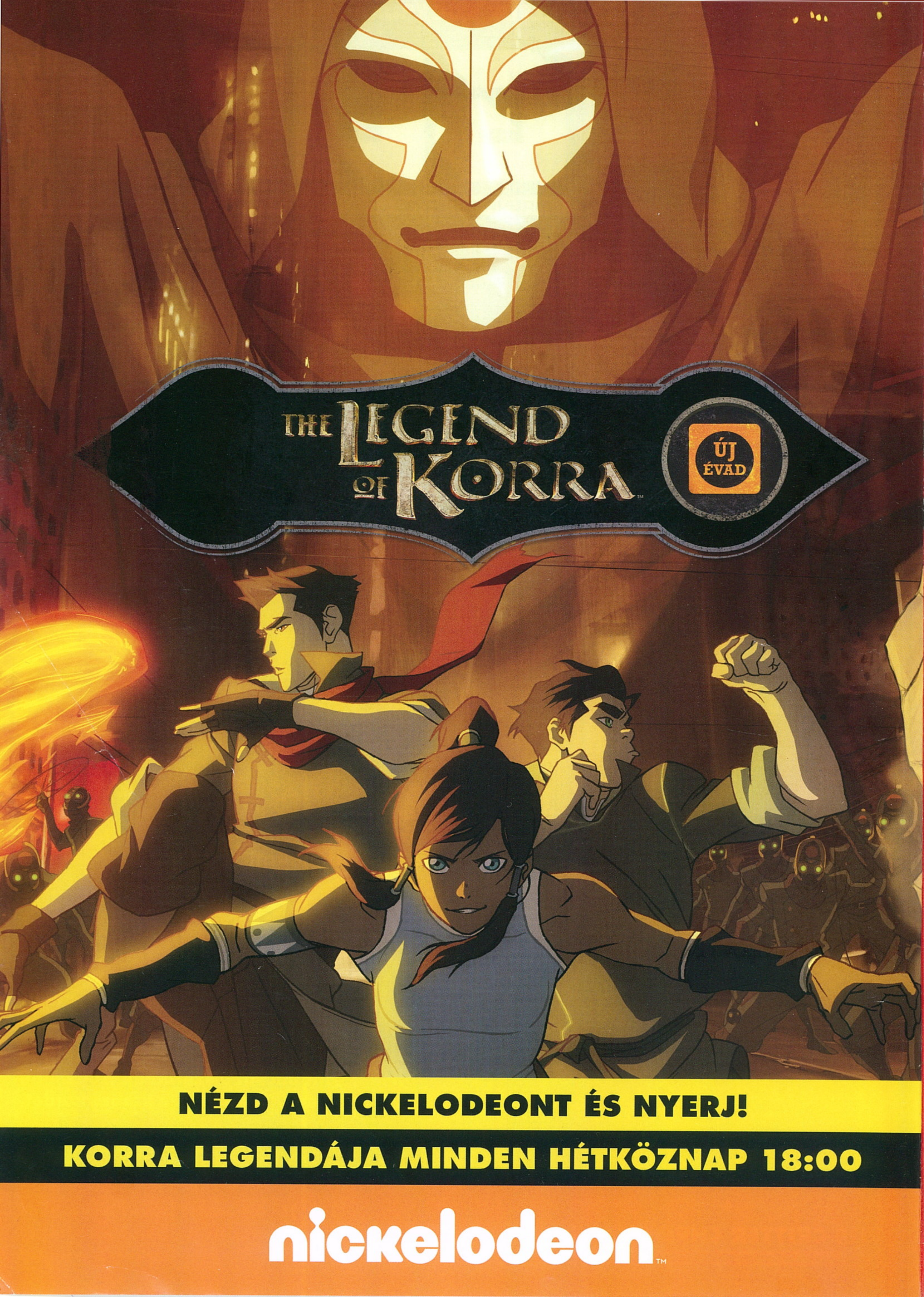
THE CRITTER CHRONICLES

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

A HALHATATLAN LÉGIÓ

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Jövőre ismét bővül a World of Warcraft halhatatlan világa: érkezik a légió!


THE LEGEND OF KORRA
ÚJ ÉVAD
NÉZD A NICKELODEONT ÉS NYERJ!
KORRA LEGENDÁJA MINDEN HÉTKÖZNAP 18:00
nickelodeon

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjtös) • bojtosgabor@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (]{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

ESET

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. SZEPTEMBER

EXKLUZÍV-DÖMPING

Van, amikor meg kell szenvedni, de a végeredményért megéri – és ez a hónap bizony teli volt ilyen momentumokkal, hiszen most tényleg mindenhol emeltük a tétet, úgyhogy egy igazán különleges lapszámot tarthatsz a kezedben: a magazin, történetében először, három borítóval (!) került az újságosokhoz. Azt ugyanis összehozni, hogy az aktuális számba bekerüljenek a legfrissebb játékok, nos, egy nyomtatott magazin esetében nagyon nehéz, hiszen köt minket a lapzárta, a rendelkezésre álló idő, úgyhogy nagyon-nagyon tepertünk, hogy a szeptember két legnagyobb játékát valahogy beletuszkoljuk a lapba. És mivel nincs időgépünk, ezért csak a partnereinkben bízhattunk: a Playon és a Konami jóvoltából Frankfurtban egy hetet töltöttünk a Konami európai főhadiszállásán, hogy még a kiadás előtt kihozzuk a lehető legtöbbet az eredetileg pont a lapzártánk napján megjelenő Metal Gear Solid V-ből. Eközben több hetes kínszenvedés után szó szerint a lapzárta előtt pár nappal megkaptuk a Cenega Magyarországtól a Mad Maxet, így a második borítóra a meglehetősen tartalmas akció-kalandjátékot tudtuk rakni. Az, hogy melyik borítót tartod a kezedben, a véletlen műve: fele-fele arányban gyártottuk a lapot, de a hátsó borítón ugyanaz van – a Sniper Elite: Ghost Warrior 3, amiről a világon elsőként mi közöltünk nyomtatott előzetest! Nagyon szépen köszönjük a CI Gamesnek a lehetőséget; higgyétek el, a gamescomos prezentáció után látszik, hogy tényleg komolyan gondolja a kiadó / stúdió, hogy minőségi játékot készít!

Három borító mellé pedig úgy gondoltunk, dobunk még egy extrát, így a laphoz ezúttal nem egy, de két teljes játékot is csomagoltunk: egy kiváló kalandjátékot és egy nagyon egyedi logikai cuccot – azt is elárulhatjuk, hogy idén nem ez az egyetlen duplázás teljes játék terén... :) A DVD-mellékletünktől októbertől azonban határozatlan ideig búcsút veszünk: idén többször is kihagytuk már, hogy az így megspórolt összegből ütős teljes játékot vásárolhassunk, és szeretnénk, ha erre 2016-ban is lehetőségünk lenne.

Ezenfelül szeretnénk megköszönni]{redenc kollégánk elképesztően sokesztendős PC Guru-s munkáját: olvasószerkesztőnk új kihívások után néz, reméljük, megtalálja a számítását!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

VAN, AKI APÁVÁ VÁLT, VAN, AKI MEGHÁZASODOTT – ÚGY NÉZ KI, ELÉG MOZGALMAS NYARA VOLT MINDENKINEK A PC GURU HOLDUDVARÁBAN. NEKED MI VOLT A LEGEMLÉKEZETESEBB EBBŐL A HÁROM IZZASZTÓAN MELEG HÓNAPBÓL?

wilson

Az augusztusi frankfurti út vitte a prímet, hiszen négy napot tölthettem a Konami európai központjában, ráadásul az egyik kedvenc játéksorozatommal, de az is király volt, mikor a lapzárta napján a sebészeten kötöttem ki, és még estig cikket kellett írnom.

Obo

Egyértelműen a gólyatáborban töltött idő volt a legjobb a nyár főleg munkával töltött napjai után. Habár öreg diák vagyok már, felvillanyozóan hatott rám az újak között töltött felhőtlen szórakozás, az pedig külön jó, hogy pár érdekes emberrel is sikerült megismerkednem.

Chris

Chocho esküvője kétségtelenül az egyik legizgalmasabb dolog volt a nyáron, bár nem szabad szó nélkül elmenni a Diablo 2.3-as patch megjelenés mellett sem. Csak vicceltem! Mindenki tudja, hogy a legérdekesebb esemény idén nyáron a Dota 2 International volt.

JohnBart

Jöhetnék a céges határidőimmel és az izzadásban-álmatlanságban gazdag éjszakáimmal, de félre a panaszokkal: a legkirályabb dolog ezen a nyáron mindenképp Chocho legénybúcsúja és esküvője volt, amelyek mindegyikén volt szerencsém ott lenni.

Chocho

Nos, mivel a kérdés tudtommal az esküvőmre is reflektál, ezért talán nem meglepő, hogy számomra az volt az idei nyár legfontosabb eseménye, hogy végre feleségül vehettem életem szerelmét. Srácok, ne higgyetek a vészmadaraknak, az esküvő igenis remek buli!

Böjtös

Mikor bekerültem a stábba, barátnőm még javában növesztette pocakját, közben volt három lapzártám és rengeteg tesztem, a nagy BO III bétája alatt pedig a kislányunk is megszületett, így nyugodtan mondhatom, hogy mozgalmas volt a nyaram, pillanatok alatt elrepült.

Midnite

A cégem kibérelt egy egész szigetet a nyári csapatépítéshez. Ez a két agyaggalamb-lövészettel, ivással, íjászkodással, ivással, kiöltözős vacsorákkal, sportolással és ivással töltött nap örökre velem marad. Már amire emlékszem belőle. Az biztos, hogy ittunk.

Dzséjt

Élményekben gazdag nyár volt ez, de talán a legemlékezetesebb egy hatalmas családi találkozó volt, aminek hála megismerkedhettünk a családfánk távolabbi ágáról származó rokonokkal is. Na meg az a nap, amikor lehűlt az idő és újra lehetett aludni.

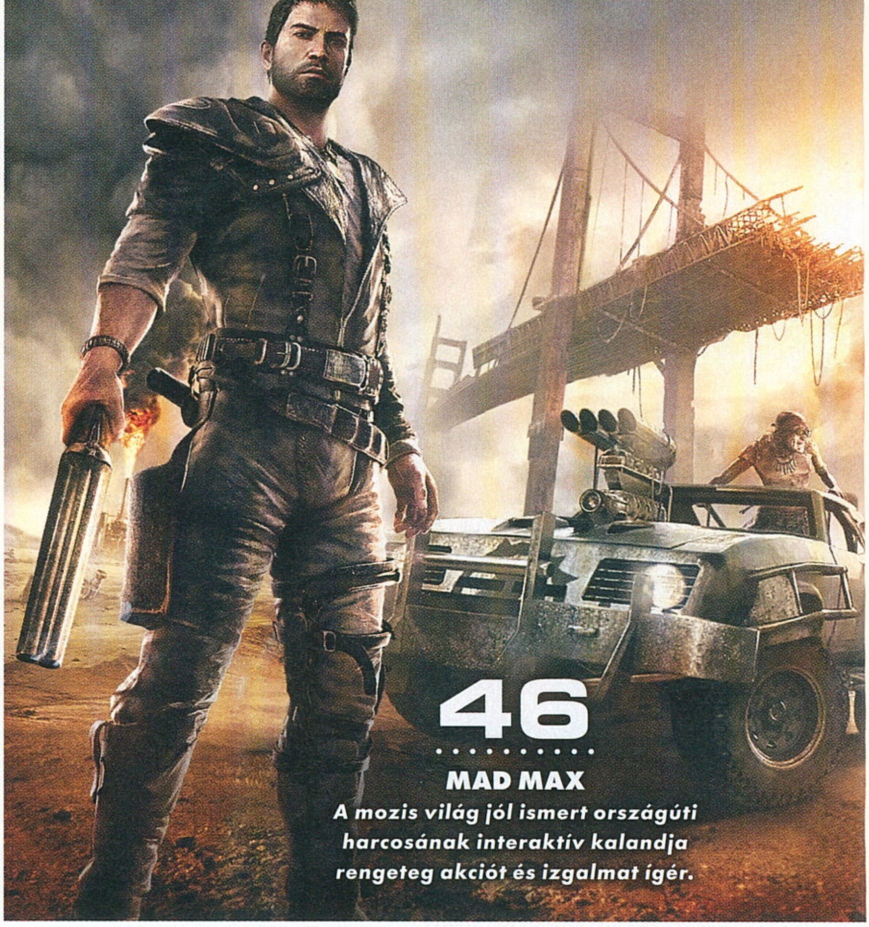
Lor

Sajnos nem volt különösebb nyaralásom, de élményeim azért voltak bőven. Hogy mi volt nagyon király és emlékezetes? Először jött koncertezni kishazánkba a metálos körökben legendás Agalloch , ami toronymagasan életem legjobb koncertje volt. De tényleg.

McMacko

Költözködés – amivel természetesen a szabadidőm jó része elúszott. Mellette azért jutott pár nap egy kis vízparti lazulásra, és a Gamescomot sem hagytam ki. Apropó megházasodás, augusztus végén én is megtettem az első lépéseket ebbe az irányba. (Igent mondott! – kacsint.)

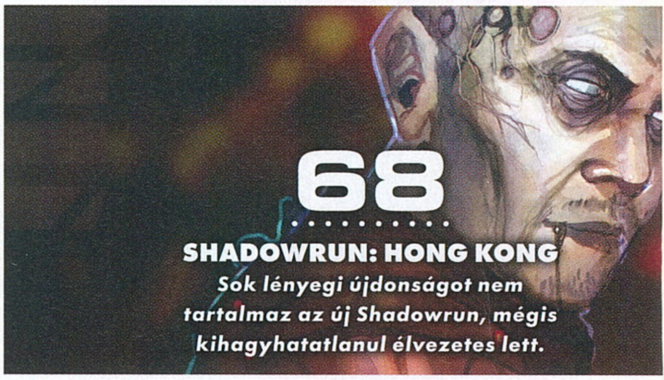
34
METAL GEAR SOLID V
Kodzsima most már talán tényleg utoljára alkotott – könnyes búcsú ez egy igazi legendától.



46
MAD MAX
A mozis világ jól ismert országúti harcosának interaktív kalandja rengeteg akciót és izgalmat ígér.

Tartalom

56
DISNEY INFINITY 3.0
A Csillagok háborúja közkedvelt karakterei készen állnak a nagyszerű szórakozáshoz és kalandokhoz.



68
SHADOWRUN: HONG KONG
Sok lényegi újdonságot nem tartalmaz az új Shadowrun, mégis kihagyhatatlanul élvezetes lett.

28
MAFIA III
Két nagysikerű epizód után új idősíkba helyezve közeleg a maffiaharcokat bemutató akciójáték.

ELŐZETES

008 American Truck Simulator
010 Total War: Warhammer
014 Sniper: Ghost Warrior 3
016 Sniper: Ghost Warrior 3 interjú
018 Dark Souls III
022 Call of Duty: Black Ops III multiplayer
024 World of Warcraft: Legion
028 Mafia III
030 Starcraft II prológus
032 Empyrion: Galactic Survival

TESZT

034 Metal Gear Solid V
040 Metal Gear Solid V interjú
042 The Magic Circle
043 Nom Nom Galaxy
044 Satellite Reign
046 Mad Max
052 King of Dragon Pass
053 Volume
054 Act of Agression
056 Disney Infinity 3.0
058 Breach & Clear: Deadline
059 Legend of Kay Anniversary
060 Mega Man Legacy Collection
061 King's Quest: A Knight to Remember
062 Planetary Annihilation: TITANS
064 Zombi
066 Toy Soldiers: War Chest
067 Hacknet
068 Shadowrun: Hong Kong
070 The Flock
071 Submerged
072 Pillars of Eternity: The White March Part I
074 Lethis
076 Trine 3: The Artifacts of Power
077 Gears of War Ultimate Edition
078 Until Dawn
080 Everybody's Gone to the Rapture
081 Devil's Third
082 Rare Replay

HARDVER

088 Hardverhírek
090 Razer Deathstalker Chroma
092 Hardvermentőöv

ROVATOK

083 Top 5 legjobb vétel
084 Heroes of the Storm rovat
086 Játékmentőöv
094 Levelezés

DVD-TARTALOM

Dupla játék, dupla tartalom

VIDEOTESZTEK

Bár teljes játékaink elég szép területet lehasítanak DVD-mellékletünkről, szerencsére ebben a hónapban sem kell exkluzív, csak itt megtalálható anyagok nélkül maradnotok, hiszen a PCG Live menüpont alatt három videoteszttel és öt előzetessel várunk benneteket: teszteltük a Heroes of the Stormot, a Mad Maxet, és WiiU-ról PC-re költözött Zombit. Úgy tűnik, hogy moziba is érdemes lesz ellátogatni a következő hetekben – erről a filmelőzetesek segítségével ti is megbizonyosodhattok. Ráadásul most videóanyagainkat magasabb felbontásban nézhetitek meg!

TRAILEREK

Idén is megrendezésre került az „európai E3", azaz a Gamescom, amelyen számos nagy játékkiadó képviselte magát, melyek jó néhány exkluzív videoelőzetessel, játékbemutatóval készültek a show-ra, ezeket pedig letöltöttünk és egy helyre csomagoltunk számotokra. Ezt találjátok meg Videók menüpontunkra kattintva – közül figyelmetekbe ajánljuk a Mafia 3 bejelentést felvezető CG videót, valamint a Homefront 2 brutális anyagát. Ó igen, és nem szabad elfeledkezni a Star Wars: Battlefront új játékmódját bemutató videóról sem: hatalmas látványorgia az egész!

INGYENES JÁTÉKOK

E havi számunk DVD-mellékletére három szuper programot sikerült feltennünk a két steames teljes játék mellé, melyeket a Játékok menüpont alatt találhattok. Ezek közül a legérdekesebbnek a Half-Line: Miami című alkotás tűnik, amelynek készítője nemes egyszerűséggel keverte a Hotline Miami felülnézetes elemeit a Half-Life világával – az eredmény pedig fenomenális lett. Ezen kívül érdemes még kicsomagolni a kisméretű, 8 bites grafikával bíró Trappy Mine című cukiságot, amelyben hősünkkel kincsek után kell fúrni egy 2D-s képernyőn.

SEGÉDPROGRAMOK

DVD-mellékletünk „Egyéb" pontjára kattintva megtaláljátok azon felhasználói programokat, amiket a PC Guru szerkesztősége bátran ajánl mindazok számára, akik ingyenesen használható applikációkkal szeretnék megkönnyíteni mindennapi életüket. Könyvtárunk képnézegető, DVD-író, rendszer-karbantartó, médialejátszó és biztonsági szoftvereket tartalmaz, melyeket akkor is érdemes átnézni, ha már van a gépeden hasonló alkalmazás. Ezen kívül 64 bites Windows 10-hez friss videokártya driverek is lapulnak ugyanott.

ÍZELÍTŐ

Különleges meglepetéssel készültünk a hónapra: a korongon nem egy, hanem rögtön két teljes játék is helyet kapott. A nemrégiben megújult keretprogramnak köszönhetően látványos menü segítségével navigálhattok el a videók és a további tartalmak közé, amelyeket ezúttal is igyekeztünk optimálisan feltölteni extra tartalmakkal. Bár játékmegjelenésből viszonylag kevés jutott az elmúlt hónapban (a legnagyobb címek pedig olyan közel estek a lapzártához, hogy csak a Mad Maxből tudtunk rögzíteni), ezért aztán nem tudtunk túl sok mindenből videotesztet gyártani, de azért akad jó néhány videó az idén megrendezett Gamescomról, melyeket érdemes megtekintenetek. Na és persze van három nagyon szuper ingyenes játékunk és pár brutális háttérképünk is – reméljük, elnyerik a tetszéseteket!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: HTSV4X6J

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. november 1-ig** érvényes.

The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

[ÍRTA DZSÉJT] E HAVI EGYIK TELJES JÁTÉKUNK A 2009-ES THE BOOK OF UNWRITTEN TALES FOLYTATÁSA, PONTOSABBAN SZÓLVA ELŐZMÉNYE. NATE KAPITÁNY ÉS FURA KOMÁJA, CRITTER TALÁLKOZÁSA EGY HUMORBAN, JETIKBEN, PINGVINEKBEN ÉS SARKVIDÉKI ÁLLATVÉDŐKBEN GAZDAG KALANDOT ÍGÉR.

A PC Guru olvasói januárban már belekóstolhattak Wilbur, az álmodozó gnóm, Ivo, a szexi tünde hercegnő, Nate, a Mary kalózléghajó kapitánya és hűséges cimborája, Critter, a rózsaszínű akármicsoda kalandjaiba. A német King Art click & point kalandjátéka, a The Book of Unwritten Tales felhőtlen szórakozást kínált kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

A Critter Chronicles három évvel az alapjáték után jelent meg, ennek ellenére nem folytatása annak, hanem az előzményeket meséli el, bár még ez sem elég pontos, mert mindössze két szereplőre koncentrál: Nate-re és Critterre. A megismerkedésük, illetve a szőrös lény fajtársai körül forognak az események, de az Avantasia elpusztításán munkálkodó gonoszok sem maradnak azért otthon, viszont Wilbur és Ivo sajnos kimarad a mókából.

MINDEN A RÉGI

A Critter Chronicles inkább tekinthető kiegészítőnek, semmint teljes értékű folytatásnak – és nemcsak azért, mert idén februárban jelent meg a valódi TBoUT2. Technikai szempontból a játék ugyanaz, mint elődje. A menü, a grafika, a fejtörők, a játékmenet, mindezek semmit sem változtak, még a szóköz lenyomásával megjeleníthető interaktív pontok ikonjait sem cserélték ki a készítők, szóval ez a játék akár a TBoUT egy új pályaszakasza is lehetne. Vagyis három új pályaszakasza, ez a másik, ami a kiegészítő jellegét adja.

A cselekmény mindössze három nagyobb területen zajlik, ebből kettő már ismert korábbról: Nate hajója, a Mary, amit ezúttal kicsit jobban bejárhatunk, valamint Seastone főtere és a főmágus háza (itt vannak új szobák), melléjük társul a sarkvidék. A kevesebb pálya természetesen kevesebb NPC-t jelent (vannak újak és visszatérő régi ismerősök), és jóval kevesebb játékidőt. Míg a TBoUT laza 15-20 órányi kikapcsolódást kínál, a Critter Chronicles letudható 5-10 óra alatt, attól függően, milyen nehézségi fokozaton indítjuk el.

KATTINTS ÉS ÉLVEZZ

A játékmenet terén sem fogunk változásokat tapasztalni. A point & click metódust követve a pályaszakaszokon fellelhető interakciós elemekből kell kiokoskodnunk, hogy hogyan juthatunk tovább. Ez olykor kieszközölhető némi társalgással, máskor

Az első epizódban annyira népszerűnek bizonyultak a critterek, hogy ez a rész már az ő főszereplésükkel készült.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 6 GB HDD

INFO

A The Critter Chronicles eredetileg 2012. december 5-én jelent meg, kizárólag PC-re.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

tárgyak megszerzésével, néha pedig a bezsákolt cuccok kombinálásával, sőt, nem egy esetben az sem mindegy, hogy Nate-et vagy Crittert irányítjuk, szóval az agytekervényeinket ezúttal is alaposan megmozgathatjuk. Akárcsak a rekeszizmainkat, mert a BoUT-hez hasonlóan a Critter Chronicles sem mellőzi a humort. Critter komái, köztük a hangutánzó szőrmókkal, a PETRA állatvédő, a bolond jeti és a popkulturális kikacsintások egész sora (Star Warstól a Portalon át a Harry Potterig) garantálja, hogy végigvigyorogjuk ezt a remek kis kalandot.

TISZTES MUNKA

Dicséret illeti a szinkronszínészeket is, akik ezúttal is remek munkát végeztek. A grafikára viszont joggal panaszkodhatunk, mert bár 2012-ben még nem festett olyan rosszul a játék a 2009-es látványnyal, ma, főleg a második rész árnyékában azért nem az igazi, de a játékélmény bőven feledteti velünk a kopottságot.

ÁTVEZETŐNEK TÖKÉLETES

Minden hibája ellenére a Critter Chronicles kihagyhatatlan. Mert talán nem Nate és Critter voltak a legjobb szereplők, és tényleg hiányzik Ivo és Wilbur, no meg a King Art jobban is megerőltethette volna magát az újítások terén, ám a játék még így sem vall kudarcot. Kedélyes, kedves és a Call of Dutyk, Assassin's Creedek és Battlefieldek között jól esik néha kicsit gondolkodva mókázni, felhőtlenül, öldöklés nélkül kalandozni.

Ha szeretted a The Book of Unwritten Talest, a Critter Chroniclest is imádni fogod. Ha pedig azt kihagytad, pláne érdemes kipróbálni ezt, mert remek ízelítőt ad, és mivel minden benne van, ami az alapjátékban is, hamar meghozhatja a kedved ahhoz, vagy éppenséggel a teljes értékű folytatáshoz.

Quantum Conundrum™

[ÍRTA BÜJTÖS] **HOGY EGY HÓNAPBAN KÉT TELJES JÁTÉK? RÁADÁSUL MINDKETTŐ AZ AGYUNKAT DOLGOZTATJA MEG? BIZONY ÍGY VAN, AZ ELŐZŐ OLDALON SZEREPLŐ KALANDJÁTÉK, A CRITTEN CHRONICLES MELLETT UGYANIS A QUANTUM CONUNDRUM A MÁSIK AJÁNDÉKUNK, AMI LE SEM TAGADHATNÁ A GYÖKEREIT, AVAGY ALKOTÓJÁT.**

A fura cím egy meglehetősen érdekes alapötletet takar, amelyben egy gyermeket alakítva látogatunk el nagybácsikánkhoz, aki elvarázsolt kastélyában különleges kísérleteket végez. Persze mint minden videojáték-szereplő, a doki sem nézett témába vágó filmeket, így nem tudhatta, mennyi hátulütője lehet, ha ily módon megbirizgálja a fizika törvényeit. Emiatt aztán ő egy másik dimenzióban reked, nekünk pedig onnan kell kimentenünk, miközben bejárjuk a teljes hodályt, valamint megoldjuk a felmerülő, eleinte könnyebb, majd egyre nehezedő feladatokat.

A CSODAKESZTYŰ LEGENDÁJA

Bár gyerekként aprók és gyengék vagyunk, ami miatt a belső nézetes játékban eléggé hátrányba szorulunk a kísérleti szobák kialakításának okán, szerencsére a professzor ránk hagyott egy szuper szerkezetet, az interdimenzionális ISD kesztyűt, aminek egyre több funkcióját ismerhetjük meg a végigjátszás során. Az egyikkel könnyebbé tehetjük a tárgyakat (az így pehelysúlyúvá vált páncélszekrényeket elmozdíthatjuk a helyükről), a másikkal pedig elpusztíthatatlan, nehézsúlyú változatban lehetnek hasznunkra a berendezési tárgyak. A harmadikkal lelassítjuk az idő múlását, az utolsó pedig egyszerűen a gravitációt változtatja meg. Mivel mi mindvégig állandónak bizonyulunk a megváltozott törvényekkel szemben, így a kihívás abban van, hogyan használjuk lehetőségeinket, mikor egy újabb ajtót kell megnyitni, vagy éppen egy elérhetetlennek tűnő platformra szeretnénk feljutni. Nehezítve a helyzetet lézerekbe futhatunk bele (ezek egyből elpusztítanak minket) vagy szakadékokban köthetünk ki, amik humoros forrássá válnak nagybácsink monológjainak és a rövid megjegyzéseinek, melyek azt dörgölik orrunk alá, hogy milyen eseményekre nem lesz már lehetőségünk korai halálunk miatt. Szerencsére tehát a feladványokkal ellentétben meglehetősen könnyed szórakozásban lesz részünk, amiből másik segítőnk, IKE is kiveszi a részét. A kis manószerű lény ugyanis előszeretettel jelenik meg vicces helyzetekben, állandóan grimaszol, meg úgy egyébként is olyan típusú NPC, akit nem lehet nem szeretni.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Airtight Games

MŰFAJ
logikai

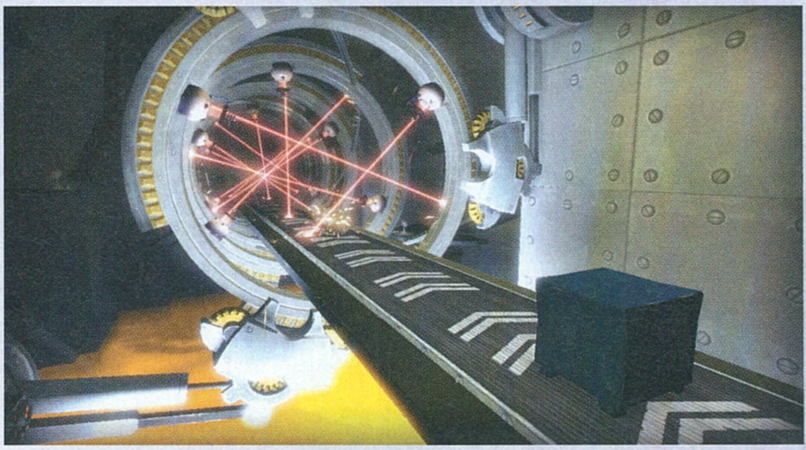
MULTI
nincs

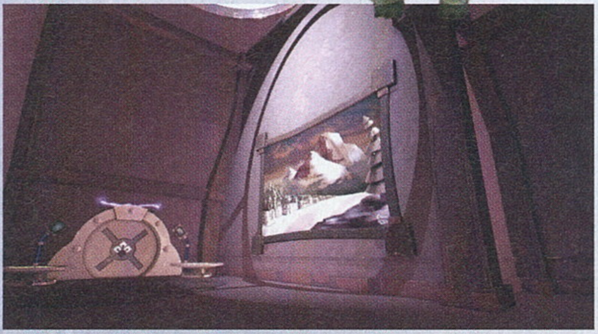
GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.2 GHz CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 2900 vagy GeForce 8800GT, 7 GB HDD

INFO

A Quantum Conundrum eredetileg 2012. június 21-én jelent meg PC-re és konzolokra.





NEM KELL FIZIKUSNAK LENNÜNK A JÁTÉKBAN TALÁLHATÓ LOGIKAI FELADVÁNYOK MEGOLDÁSÁHOZ, DE MINDENKÉPPEN JÓ ÉRZÉS VÉGRE AZ AGYUNKAT IS HASZNÁLNI.

LOGIKAI ÉS ÜGYESSÉGI JÁTÉK

Ugye szó volt olyasmiről is, hogy platformokat kell elérni, illetve hogy a QC egy ügyességi program is. Legalábbis részben. Miközben pedig az Airtight Games alkotása kifejezetten szerethető, sokszor ötletes és szórakoztató, egyik hibáját talán pont ezek a részek okozzák. A háttérben szorgosan munkálkodó Unreal Engine 3 ugyanis nem kifejezetten a precíz ugrándozásra van kitalálva, ez pedig kalandunk során is egyértelművé válik. Más kérdés, hogy a Quantum Conundrum még ezzel a „hiányossággal" együtt is élvezetes. A másik probléma, ami a játékosok egy hányadánál visszás érzéseket kelthet, szintén a motorhoz kötődik: bár a megjelenítés első ránézésre kellemes és ha nem is látványos, ám stílusos, mégis az órák múlásával azon vesszük észre magunkat, hogy teljesen egyformának tűnő szobák rengetegét fedezzük fel, a használatra kapott tárgyak pedig a kezdetek óta nem változtak: dobozok, páncélszekrények, asztalok és fotelek – no meg mozdíthatatlan könyvhalmok és festmények. Még jó, hogy utóbbiak a dimenziókat megváltoztatva átalakulnak, így új szemszögből megmutatva az alkotás középpontjában lévő tárgyat, személyt, élőlényt.

ÖTLETBŐL ÍGY SINCS HIÁNY

Noha a Quantum Conundrum egyértelműen nem tökéletes és megvannak a maga hibái, mindenképpen szerethető darab, ami nagyszerű pillanatokat is kínál. Egyébiránt pedig le sem tagadhatná gyökereit, vagyis azt, hogy anyai ágon Kim Swifthez köthető a megszületése. Igen, ahhoz a meglehetősen fiatal hölgyhöz, akinek a Portalt is köszönhetjük. Az egyezés pedig látványos, könnyűszerrel észrevehető, bár vannak különbségek a játékmenet és a megvalósítás terén. Kim egyébként láthatóan azon volt, hogy jól megdolgoztassa agyunkat, amiért nem lehetünk eléggé hálásak: a játék egy-egy pontján alaposan körbe kell néznünk, ki kell próbálnunk a lehetőségeket, majd a kesztyűnk nyújtotta extrákkal úrrá kell lennünk a látszólagos káoszon. Emiatt a Quantum nyújtotta hat-nyolc óra mindenképpen élvezetes és igazán ötletes kalandnak bizonyul.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

American Truck Simulator

[ÍRTA JOHNBART] **A kamionszimulátorok népszerűbbek mint valaha, melynek legjobb jele, hogy az idei Gamescomon saját standot kapott a Euro Truck Simulator 2 készítőinek új opusza, az American Truck Simulator is. Nézzük, mit kínál majd a tengerentúli logisztikai etap!**

A Euro Truck 2 tapasztalt sofőrjeinek előre szólok, hogy számukra sok újdonságot nem, mivel a tavaly év végi előzetesemben pedzegetett tipp (azaz hogy a játék „csak" egy amerikai környezetbe helyezett ETS2 lesz) helytállónak bizonyult. A standnál ugyanis sikerült mikrofonvégre kapni Pavel Sebort, az SCS Software ügyvezetőjét, aki egy rövid, marketingmaszlagtól mentes interjúban tisztázta, hogy mit is várhatunk a valószínűleg 2015 végén érkező ATS-től. Nos, eszerint egy teljesen új és gyönyörű játékteret, legalább öt amerikai kamiont – és az ETS2-ben megszokott, csak pár apró újítással megspékelt játékmenetet...

CSILLAGOS-SÁVOS LOBOGÓK

A fentiek közül Pavel a pályáról beszélt a legtöbbet, ami persze nem csoda, az ATS fő attrakciója ugyanis az európai közegtől gyökeresen eltérő, teljesen új pályaelemekből építkező terep lesz. Ez viszont (miután a brigád az ETS2 méretarányában építi az USA-t is) a játék megjelenésekor nem fedi még le az egész Államokat: helyette (a SoftLab-NSK Rig 'n' Rolljához hasonlóan) csupán egy digitalizált, kezelhető méretűre kicsinyített Kaliforniát jelent. Kidolgozott tájak, változatos és valós látnivalókban gazdag úthálózat – ezt, valamint a csapat történetének eddigi legnagyobb városait ígéri az SCS ezen a téren. Ezt persze az ETS2 Scandinavia DLC-je óta el is várjuk, főleg mivel az amerikai kiruccanás megjelenésekor kisebb terepre korlátozódik majd, mint amekkorával a Euro Truck 2 annak idején elstartolt – saccra egy, a testvérjáték Németországánál valamivel nagyobb területre számíthatunk, amit később ingyenes és fizetős DLC-kkel bővítene tovább a csapat (első körben Nevada és Arizona felé).

Amerikai tájhoz persze amerikai vasak is dukálnak, a jenki államközi életérzéssel pedig ilyen téren sem lesz gond. Eddig öt vas szereplése vehető biztosra, melyekből kettő (a Kenworth és a Peterbilt) már a startkor valós márkajelzésekkel lesz elérhető – mellettük még az amerikai piacra gyártott csőrös Volvo VNL várható, a maradék két típust azonban még homály fedi; tippre a Mack vagy a Freightliner szépségei díszíthetik még a palettát.

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Euro Truck Simulator 2
2013 (SCS SOFTWARE)

Euro Truck Simulator 2: Scandinavia
2015 (SCS SOFTWARE)

AMERIKAI SAJÁTOSSÁG

A tereppel és a gépekkel tehát az ígéretek és a sajtófotók szerint nem lesz gond, maga a játékmenet ugyanakkor már közel sem tűnik annyira izgalmasnak, Pavel elmondása szerint ugyanis a fuvarszervezés szinte egy az egyben az ETS2-ből érkezik majd. Szállítmányozási karrierünket egy gyors (és opcionális) oktatómeló lezavarása után így ezúttal is bérfuvarozóként a menüből kiválasztott megbízások teljesítésével kezdjük, a szükséges tőke összegyűjtése után vagy egy kedvező (?) kamatú hitel felvételét követően pedig szabadúszóként, saját kamionnal folytathatjuk.

Az augusztusi megjelenési időpontot nem sikerült tartani, így nem lepődnénk meg, ha csak jövőre térnénk vissza az útra.

A fuvarok után felmarkolt XP-ből járművezetői képességeinket, a szerzett léből pedig kamionunkat és vállalkozásunkat izmosíthatjuk; utóbbi esetén nagy mélységekre viszont ezúttal se számítsunk, a cégvezetői vonulat az ATS-ben is kimerül a garázsok és kamionok vásárlásában, valamint az alkalmazottak felvételében, akik aztán önállóan, a játékos irányítása nélkül dolgoznak kezünk alá (már ha találnak a szájízüknek megfelelő fuvart).

Tény, hogy a fentiek egy 18 Wheels of Steel: American Long Haul után csalódást keltően hangzanak; érezhették ezt persze Prágában is, a tengerentúli fuvarozást így azért a zavaróan ismerős alapok ellenére sem ússzuk meg pár kisebb újítás nélkül. Ilyenek például a megyehatároknál és

KAMIONOS KÍVÁNSÁGLISTA

ÚT MENTI BÁROK

1 Részünkről nagyon díjaznánk, ha az út menti csehókba is betehetnénk a lábunkat: ha bunyózni nem is feltétlenül akarunk, de a beosztottak toborzására vagy jól tejelő melók felkutatására ideálisak lennének az étkezdék.

RENDŐRÖK

2 Noha az ATS videóiban látni néha a sztrádán cirkáló járőrautókat, nem valószínű, hogy autós üldözéseket is kódol az SCS a programba. Pedig jó lenne, ha a törvénysértésekre teljes szigorával csapna le a jard!

PÓTKOCSIK

3 Ez a funkció az 18WoS: American Long Haulig ott volt minden SCS-játékban, és azóta sem értjük, miért nem rakták be egy azt követő részbe sem, pedig sokkal életszerűbb saját pótot húzva munkáért kilincselni a megrendelőknél.

MENEDZSMENT +

4 Valljuk be, a tervezett cégigazgatási vonulat eléggé fapados, közvetlenül még melót sem sózhatunk a beosztottakra. Egy mélyebb, opcionális menedzselési réteg a fentebb említett konkurencia tükrében azért adná magát.

STOPPOSOK

5 Kollégista srác, autómentőre váró apuka, kívánatos és készséges pomponlány – jó lenne néha valamelyikükkel megosztani egy kabint a következő városig, amit rejtett fuvarok kioldásával honorálhatna a játék.

a sztráda mentén felállított mérőállomások: ezeknél kötelező lesz lehajtani az útról, és leméretni velük a rakományunk súlyát, már ha nem akarunk vaskos bírsággal a zsebben továbbhajtani.

A telephelyek is kaptak némi törődést: több könnyebben-nehezebben elérhető rakodóállással érkeznek, ahol lerakhatjuk a pótkocsikat – értelemszerűen minél eldugottabb helyre állunk be, annál több XP üti markunkat a fuvar leadása után (ezt az újítást egyébként idővel az ETS2 is megkapja majd). Az időjárás szintén változatosabbnak ígérkezik: a napsütés és az eső mellett szélviharok és zivatarok is befigyelnek olykor-olykor, feldobva a hosszú fuvarokat. Végezetül a kamionkereskedések is interaktívabbá válnak: a szalonban kiállított járgányokon nyithatók-csukhatók lesznek az ajtók és a motorháztető, a vizuális interakciók viszont ebben és az animált beltéri kapcsolókban/kijelzőkben ki is merülnek.

A SZOKÁSOS PRIZMA

Nagy újdonságokra azonban nemcsak a játékmenet terén, hanem a technikai háttérnél sem kell számítani, az ATS ugyanis (az ETS2-höz hasonlóan) szintén a csapat elpusztíthatatlannak tűnő Prism3D grafikusmotorjával kel majd útra. Bár a döntés érthető, számunkra egyszerre jó és rossz hír – jó, mivel a játék így minden olyan technikai újítást megkap, amit az SCS az elmúlt években lefejlesztett az ETS2-höz; de rossz is, mivel a fejlesztések mellett így a tengerentúli testvér a motor jelenlegi gyermekbetegségeit, így a világos éjszakát, a kevésbé részletgazdag tükörképeket és a vizuális összhatással nem igazán arányos gépigényt is megörökli.

Technikai fronton egyébként kérdéses még a hangeffektek rögzítése is: míg az ETS2-ben mostanra a legtöbb kamion menethangját sikerült digitalizálnia a csapatnak, nem tudjuk, hogy hasonló akció várható-e az amerikai gépekkel is – noha érthető módon egy közép-európai indie stúdiónak ez eléggé kihívásokkal teli feladat, azért mégis visszalépés lenne az ETS2-höz képest, ha a jenki vasak kamu motorhangokkal szelnék a kaliforniai sztrádát.

Az ETS 2: Scandinavia végre új vidéket hozott, de az ATS lesz az, ami változatosabb terepet varázsol az ETS világába.

'CROSS THE U-S-A!

Noha a kései 18WoS-epizódok vagy épp a szintén kaliforniai kamionozást feldolgozó, tartalomban (és bugokban…) igen gazdag Rig 'n' Roll mellett mindenképpen csalódás a hozzájuk képest visszafogott (az ETS2-vel összevetve pedig majdnem változatlan) játékmenetbeli tartalommal útnak induló American Truck Simulator, két dolgot mindenképp az SCS javára kell írnom. Az egyik, hogy a csapat nem kertel, és többször is elismerték, hogy egy ETS2-testvérjátékot készítenek, közel azonos játékmenetbeli tartalommal; a másik pedig, hogy az ETS2-höz hasonlóan a cseh csapat az ATS-re is egy évekig életben tartott, folyamatosan továbbfejlesztett platformként tekint, amely a kötelező pályabővítések mellett a jövőben jelentős (az ETS2-vel megosztott) játékmenetbeli újításokat is kapna.

Bár a fentiek okán (és az ETS2 elmúlt három évéből kiindulva) így jómagam egyáltalán nem temetem még a játékot, az mégis valószínű, hogy megjelenésekor számomra nem lesz kötelező vétel: egy Németországnyi méretű új terület és pár csőrös kamion ugyanis számomra nem elég, ha a játékmenet terén az új versenyző semmi újat nem kínál az istálló combosabb tagjához képest.

[ÍRTA TIKA] **Vajon mi történne, ha a Total War egyszer félredobná a történelmi álarcot? Mondjuk a Colosseumot mágustoronyra cserélné, a légiókat sárkányra, az alakzatokat óriások szaggatnák szét – sőt mi lenne, ha halhatatlan hősök állnának az élre, miközben szinte elképzelhetetlen erő és pusztítás szabadul el a csatatereken? Jön a válasz!**

A terepasztalon játszható fantasycsaták régóta birizgálják a játékfejlesztők fantáziáját, így nem csoda, hogy 2012 decemberében a Creative Assembly / SEGA is megkötötte a maga kis paktumát a Games Workshoppal. Ezek után a kérdés már csak az volt, hogy a Warhammer minifigurái mikor szivárognak be a Total Warba. Akkoriban persze még javában folytak a Rome 2 munkálatai, és ugye azt is tudjuk, hogy a CA nem aprózza el a dolgokat, minimum két nagyobb kiegészítőt mindig beterveznek az új epizódok mellé. Egészen idén áprilisig kellett tehát várnunk, hogy bejelentsék: az Óvilágban ork hordák közelednek, és jön a Warhammer mindent beborító káosza.

A váltás, mondhatjuk, épp időszerű volt. Ugyan az „újra felmelegített" korok még bőven hoznak a konyhára – a Rome 2 például 1,9 millió fölött fogyott, a Shogun 2 korábban pedig még ennél is jobb számokat produkált (2 millió kópiánál is többet vettek meg a játékosok) –, de érezhető, hogy a fejlesztők lába alól kezd elfogyni a talaj, pontosabban azok a hadvezérek és témák, amelyre a nagyközönség hajlandó lenne újra rábólintani. A high fantasy első látásra persze nem az a közeg, amit simán össze lehet boronálni a Total Warral. A legnagyobb kérdés például, hogy – a történelem nagy csatáinak újrajátszása után – az abszolút realizmusra való törekvés hogyan fér meg a varázslattal, vagy épp az orkokkal. Simon Mann, a CA játéktervezője erre csak annyit mondott, hogy továbbra is csinálják azt, amihez értenek, teszik a dolgukat, éppúgy, mint egy normális epizódnál. Ez jelentheti azt, hogy most az adatgyűjtés (hisz a történelmi témáknál sem a kisujjukból szopták az adatokat) a Games Workshop táblás játékaira koncentrál. Amúgy Simon szerint a stáb irodája jelenleg egy óriási csatatérre/terepasztalra hasonlít, ahol minden asztal dugig van minifigurákkal. A Warhammer egyébként könnyű eset, elég tisztességes irodalma van, a szabálykönyvek pontosan leírják a bevethető lények tulajdonságait és képességeit, no meg a külsőt sem lehet nehéz összefabrikálni, amikor minden egységből létezik festett cink- vagy plasztikmodell. Az már más tészta, hogy néhány egység háznyi méretű, vagy éppen, mondjuk, repül, és tankot sem faragtak még a brit koponyák...

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

MŰFAJ **stratégia**

MEGJELENÉS **2016**

STÍLUSMINTA

Total War: Rome II 2013 (SEGA)

Total War: Attila 2015 (SEGA)

A VILÁGPEREMEN INNEN ÉS TÚL...

A Warhammer világa sok szempontból újdonságot jelent. Kezdjük talán ott, hogy a bejelentett négy induló frakció – emberek, orkok, törpék és vámpírok – közül egyikről-másikról szinte ordít, hogy nem éppen a megszokott városépítő, kereskedő fajta. Feltehetően az orkokat a Total War: Attila nomádokra kitalált rendszere kihúzza majd a csávából, és a WAAAGH!, vagyis az a pillanat, amikor egy masszív tömegben kirajzanak pusztításra éhesen, nagyon hasonló lehet a népvándorlás hullámaihoz. S hogy mi lesz a többiekkel? Nos, a vámpírok vérivó tulajdonságára

A BIRODALOM HAJNALA

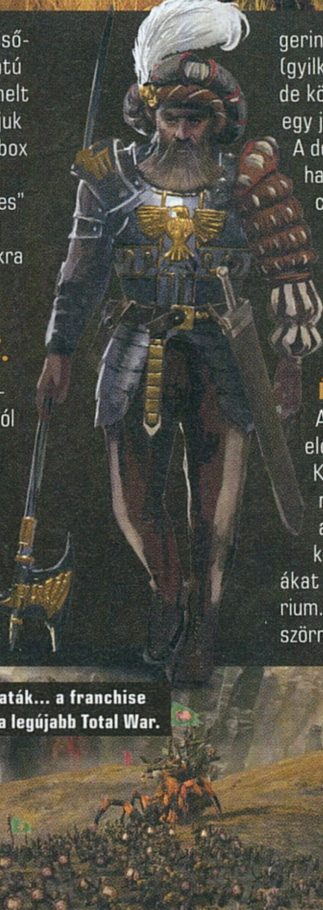
Úgy 2500 évvel a játékban szereplő események előtt az emberek még törzsekben éltek és vad háborúkat folytattak egymással, valamint az orkok és goblinok hordáival a földek birtoklásáért. Ekkor egy égi jel, egy villás farkú üstökös fényénél született meg Sigmar, az Unberogenek törzsfőjének fia. Nagy dolgokra volt hivatott, tizenöt évesen megmentette Vasszakállú Kargant, a törpe klánvezért, aki hálából neki ajándékozta legendás fegyverét, a Koponyarepesztőt (ez azóta birodalmi jelkép). A mágikus pöröly segítségével Sigmar hatalmas harcos lett, egyesítette a különálló törzseket, és totális háborút hirdetett a goblinszabásúak ellen. A végső ütközet a Feketetűz-hágónál zajlott, ahol a törpék és emberek óriási győzelmet arattak, ám itt is kitűnt Sigmar a kalapácsával – a csata után nem véletlenül kapta a Heldenhammer, azaz Goblinok Pörölye nevet. Ezután megalapította a Birodalmat, majd annak fővárosában, Altdorfban császárrá koronázták. Ez a Birodalom időszámításának a kezdete, és a 12 csatlakozó törzsből lettek a választófejedelemségek. Ötven évnyi uralkodás után Sigmar letette koronáját, és keletre indult. A Feketetűz-hágónál látták utoljára, eltűnése pedig egyike a létét övező talányoknak. Azóta a Birodalom patrónusisteneként tisztelik.

Csak idő kérdése volt, hogy a Creative Assembly a történelmi korok után mikor fog a fantázia világához nyúlni.

bizton számíthatunk, ahogy arra is, hogy nagy tömegben keltenek életre halottakat, csontvázharcosokat és ghoulhordákat. A törpék a régi világ keleti peremén, a hegyek mélyén épített erődítményekben húzzák meg magukat, s többé-kevésbé a tolkieni sztereotípiák érvényesek rájuk: kiváló bányászok és építők, a vagyongyűjtés megszállottjai, de a harchoz is remekül értenek. Az emberekkel lesz a legkönnyebb dolgunk; képzeljük csak el az egykori Német-római Birodalmat nagyjából egy Európához hasonló földdarab közepén (miután az Óvilág térképe amúgy is a késő reneszánsz elképzelésekre hajaz), aztán adjunk hozzá egy jó adag mágiát, és máris helyben vagyunk. A legtöbb frakcióról tudjuk, hogy a megszokott TW-kereteken belül mozog, a városait hasonlóan menedzseli majd, mint a korábbi részekben láttuk, és a diplomácia, valamint a toborzás menete sem sokban tér el. Az is tény, hogy minden nép élén egy legendás lord áll, ez a Birodalom esetében Karl Franz, akit az egyik játékmenet-videóban már megcsodálhattunk (a kalapácsos fickóról van szó griffháton).

AMI NEM ÖL MEG, AZ ERŐSEBBÉ TESZ...

A lordok, mint az imént említett Karl Franz, vagy az orkoknál például Grimgor Ironhide, a játékban nem öregszenek, és tulajdonképpen halhatatlan karakterek: amennyiben lecsapja őket valaki, sebesülten lábadoznak néhány körig, de mindig visszatérnek. Így aztán családfa sem lesz, és az idő múlása is csak a körönkénti tagolás miatt érdekes. Ettől persze még folyamatosan fejlődnek, sőt egy összetett rendszerben, éppúgy, mint egy szerepjátékban, több ágon is felépíthetjük a képességeiket, brillírozhatnak a kampánytérképen, a város menedzselésében, de akár a harcmezőn is. Ez különösen fontos lépcsőfok, hisz a Warhammer történetközpontú alkotás, és minden népnél egy-egy kiemelt szereplőn keresztül éljük meg és alakítjuk a világot formáló eseményeket. A sandbox szerkezet azonban megmarad, csak a narratíva mellé belép még a „quest battles" rendszer, azaz a kiemelt karakterek új fegyverekre, varázstárgyakra és hátasokra tehetnek szert a feloldható küldetésekben, de ezeket egy jól megírt, sok csatából felépített szálon ki is kell érdemelni.



A hős már más tészta, és itt egy pillanatra idézzétek fel a régi Total Warok ügynökeit – nos, a hős éppen ezt a kategóriát fogja felváltani. Egyszerre lehet kísérő és egyemberes formáció a seregünk gerincében, segíthet a kampánytérképen (gyilkol, áskálódik, felderít, sereget gyűjt), de közben bedolgozhat a csatákba, mint egy jól képzett harcos vagy akár varázsló. A dolog kockázata, hogy ők bizony a fűbe haraphatnak, sőt ugye többnyire kiemelt célpontok lesznek az ellenség szemében, és dönteni kell, hogy a már megszerzett tapasztalatot és képességeket hajlandók vagyunk-e feláldozni egyetlen győzelem reményében.

MINDEN, AMI REPÜL, RÚG, VAGY ÉPPEN HARAP...

A harcmezőn a sorozat történetében először lesznek repülő lények, például Karl Franz legendás hírű, Deathclaw névre hallgató griffje – ráadásul nem is az egyetlen példa, hisz óriásdenevéreket, sárkányt és egyéb szárnyas bestiákat is tartalmaz a Warhammer legendárium. Szintén első bálozók az extra méretű szörnyek, mint amilyenek a trollok vagy az

Frakciók, tömegjelenetek, hatalmas csaták... a franchise rajongóinak egy megvalósult álom lehet a legújabb Total War.

óriáspók, de ezekből komoly ízelítőt is adott a CA a Feketetűz-hágót (Black Fire Pass) bemutató csatajelenetben. Ama hegyszoros egyébként nem véletlenül kapott kiemelt figyelmet, ugyanis ez a Határ-hegység egyetlen átjárója, amelyen az orkok utat találhatnak a Birodalom szíve felé, tehát ez a helyszín szinte minden történetben kulcsszerepet játszik. Ami a konvencionálisabb egységeket illeti, itt is lesz meglepi; gondolom, Warhammer-rajongóknak nem mondok újat, de a birodalmi sereg éppúgy tartalmaz nehézlovasságot (teljes páncélzat, hosszú lándzsák) és hagyományos íjászokat, mint tűzfegyverekkel felszerelt brigádokat. Bizony, a muskéták és pisztolyok sem maradnak ki, tehát lesz lőporfüst bőven, főleg, hogy a mozsarak és a bitang nagy ágyúk sem ismeretlenek arrafelé, és ha a gatlingok mintájára megépített rakétavetők mellé még a gőzmeghajtású tankot is odavesszük, akkor tényleg látható, hogy nem vicceltek a tűzerővel.

Nehézlovasság, íjászok, lőfegyverekkel operáló egységek... A Warhammer-univerzumából szemezgetve mindent megtalálhatunk.

A goblinok és orkok (greenskins gyűjtőnév alatt futnak a rosszcsontok) kettőssége, a kicsi és nagy, a gyáva és brutális kontraszt csak a faj egyik érdekessége, ugyanis méretben is ők hozzák a legnagyobb fenevadakat. Az óriások (emberkinézetű hegyomlás) és trollok (nem ember kinézetű monstrum szekercével) mellé Arachnarok is felzárkózott, ő a goblinok által eleven istenként tisztelt óriáspók (társasház méretben képzeljétek el). Elcsépelt poén, de megvan még az a katapult is, amivel egy sárkányrepülős önkéntest csúzliznak az ellenség közé, és pusztán a becsapódás energiájával próbálnak tarolni. Kíváncsi leszek, hogy harci szekerük, a pump wagen bekerül-e az arzenálba, mert sokat vesztenénk – legalábbis a látvány terén –, ha kimaradna.

ÚJ SZELEK?

Total Waréknál rend a lelke mindennek, szóval a formációkra bontott hadviselés marad, és lehet, hogy úgy tűnik, a „nagyok" döntik el a csatát, de a lándzsák és kardok sűrűjében sok gigász elesik majd. A szárnyas lények például remek hit&run egységek lehetnek, ám a földön abszolút sebezhetők, ugyanígy mindenkinek lesz gyenge pontja. A mágiahasználóknak is. A Warhammer világában a Káoszból jön a mágikus energia, és az áramlása olyan, mint a szeleké, ráadásul a nyolc különböző szélből (mágiaiskolák, egyedi varázslatokkal, rituálékkal) például az emberek csak egyet használhatnak annak kockázata nélkül, hogy megfertőződnének. A varázslathoz szükséges energiákat egyébként előbb össze kell gyűjteni – néhol a széljárásnak megfelelően erőteljesebben fluktuál az anyag –, és ha a „töltődés" folyamata befejeződött, akkor lehet olyan durva csapásokat lehívni, mint például a Comet of Casandora, ahol gyakorlatilag egy üstököst idézünk meg, és csapjuk hozzá az ellenfélhez. Jó kérdés tehát, hogy mi a nyerő stratégia: ülsz a hátsódon, és várod, hogy a mana feltöltődjön egyetlen pusztító erejű támadáshoz, vagy apróbb, támogató jellegű varázslatokkal operálsz, miközben a várakozási fázis pályaspecifikus, tehát lesz, ahol nagyobb

JÁTSZHATÓ FRAKCIÓK

Birodalom:

Karl Franz a Warhammer egyik legismertebb figurája, és egyben legendás harcos, uralkodó. A népe nemcsak a tűzfegyverekre, de a lovagrendekre, például a demigriffekre is számíthat, ezek a szárny nélküli hátasok karmokkal és éles csőrrel segítik a lovasukat.

Törpék:

Haragtartó Thorgim, Karaz-a-Karak (a főváros) ura, a törpék legfőbb királya irányítja majd a hegyvidéki erődök népét. Ügyes szerkezeteik közül – gyrocopter, lángszóró, sorozatlövő ágyú – remélhetőleg minél többel találkozhatunk majd.

Vámpírgrófok:

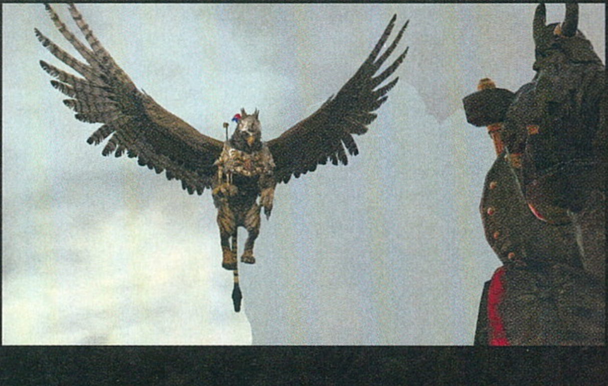
Mannfred von Carstein uralkodik Sylvaniában. Az élőhalott királyság lakóinak árt a napfény, ezért seregeik denevérfelhők és sötét varázslatok árnyékában menetelnek. A táblás játék szabályai szerint, ha a generális meghal, a sereg is elporlad, mivel megszűnik az összetartó mágia.

Zöldbőrűek:

Az orkok Grimgor Ironhide vezetésével indulnak harcba. E nép lételeme a háború, úgyhogy a békés időszakokat büntetni fogja a játék. Ugyanakkor, ha a vezér dicsőséget szerez, győzelmeket arat, akkor a környékbeli hordák, goblinok seregestül gyűlnek a zászlaja alá.

mennyiséggel kezdesz és gyorsan töltődsz, máshol meg vice versa, és közben bármikor jöhet egy óriás, és kettéharap.

Gork és Mork nevét is jó lesz megjegyezni; az egyik a brutálisan alattomos, a másik pedig alattomosan brutális, vagy épp fordítva – a lényeg, hogy az ork sámánok ehhez a két istenséghez fohászkodnak harc közben, és nincs is szebb annál, mint amikor egy bütykös szellemláb (Foot of Gork) tapossa a földbe a birodalmiakat. A törpék vélhetően kimaradnak a varázslat buliból, noha a rúnakovácsolás, mint hobbi, nem utolsó foglalkozás, és minden bizonnyal hasznos is. A vámpíroknál viszont a mágia a ragasztóanyag, ami összetartja a halott lelkekből álló sereget, ugyanígy a harctéren az elesettek feltámasztása náluk szinte kötelező taktikai elem lehet.



MORDOR ÁRNYÉKA?

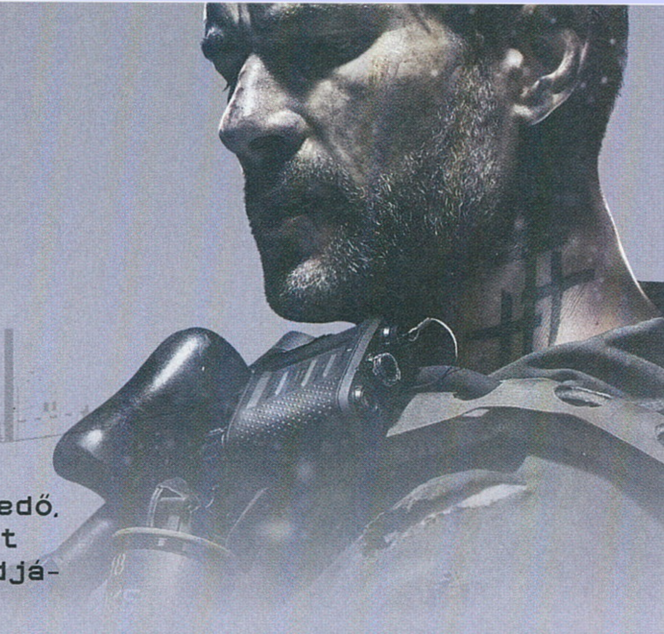
A látvány jelenlegi formája több mint kielégítő, leginkább talán a Gyűrűk Ura monumentálisabb csatajeleneteihez lehetne hasonlítani, csak a mágia még pusztítóbb, és a lőporfüstöt kell megszokni. A Total War: Attila még hat különböző csontvázmodellel dolgozott (egy az emberekhez, egy a lovakhoz, egy az elefánthoz és így tovább) – nos, a Warhammerben már majdnem harmincnál tartanak, ami azért jelzi, hogy a méretben és mozgásban ezek a lények teljesen más kategóriát képviselnek. A löttyedt hasú óriás, aki szőröstül-bőröstül eszi az embereket, drámaian megdobja az összképet, nem is beszélve a főhősök alá rakott fenevadakról. Ráadásul mindegyik többféle harci animációt kap – a nagyoknál a taposás, kettéharapás és egyéb nyalánkságok általánosak, plusz az alakzatok érintkezésénél is visszatérünk az egyéni párharcokhoz, mint amilyenekre a Shogun 2 is épült. A varázslatok pusztító erejében megint csak nem kételkedhetünk – más kérdés, hogy a kiegyensúlyozás hogyan sikerül. Elvileg a lények-hősök-mágia masszának egyetlen csomómentes pürévé kell összeállnia úgy, hogy a szokásos „íjászok a magaslaton" taktikát felváltsa valami új, izgalmas dolog – a terep amúgy sem lesz olyan sima, hogy a birodalmi lövészek agyaggalamb-lövészethez használják, és megmarad az erdőkből indított meglepetésszerű támadások esélye is.

Színesebb és kegyetlenebb világ készül tehát, bár a patakvér itt sem opció (marad a 16+-os besorolás). Lesz egyébként lehetőségünk a közvetlen célzásra és lövésre is, mondjuk a Goblin Doom Diver (sárkányrepülős katapult) vagy a Steam tank és a nagyobb lövegek esetében.

JÖJJÖN A KÁOSZ!

Az új epizód egyben egy trilógia bevezető része lesz, tehát kicsiben kezdik a fejlesztők, aztán két nagyobb, önálló expanzióval és néhány ingyenes DLC-vel tágítják majd a határokat. A Warhammerben még rengeteg szufla van a Káosz lényeitől a birodalom teremtésének korai szakaszáig – amerre nézünk, csupa jobbnál-jobb matéria. No meg aztán 1996-ban a Mindscape már megcsinálta ugyanezt kicsiben a Dark Omennel, tehát nem lehetetlen vállalkozásról van szó...

SNIPER 3 GHOST WARRIOR



[ÍRTA MCMACKO] A mesterlövészkedés mindig közkedvelt szórakozás volt a rajongók számára, de kiemelkedő, minden téren remekül teljesítő játék nem jelent meg a témában. A Sniper-sorozat harmadik epizódjával ez most megváltozhat.

Öt és fél millió még jó magyar forintból is tisztességes mennyiség, nem hogy eladott példányszámból. Az első két Sniper: Ghost Warrior epizód ekkora összesített számokkal dicsekedhet, ami azért mindenképp valamilyen sikerszagú dolgot jelent. Nos, kritikai oldalról azért picikét más a szituáció, mivel a két játék átlagolt értékelése együttesen alig haladja meg a 100-as Metacritic pontszámot, így teljesen jogos a kérdés, hogy miként lehetett ezekből a középszerűnek mondható cuccokból ekkora közönségkedvenc. A válasz nagyon egyszerű: a korai Delta Force és a Project IGI játékok óta alig akadnak olyan címek, amelyek az orvlövészkedést ilyen fókuszáltan helyeznék a középpontba. Márpedig orvlövészkedni kifejezetten hangulatos dolog egy FPS játékban, és igen jó alapanyagot is szolgáltathat a téma, ha teljes egészében erre a trükkre szeretnénk az élményt felépíteni. A lengyel City Interactive a számok tükrében eddig nem látott élánnal és anyagi háttérrel vágott bele a harmadik rész fejlesztésébe, amely ezúttal több dologban is nagyot fog újítani. Nemcsak a korszellemmel kell haladni ugyebár, de a legutóbbi Sniper óta a gamerek is láttak egyet s mást, így muszáj volt az alapoktól újragondolni a Ghost Warrior alapvető játékmechanikai elemeit.

ÚJDONSÁGOK A CÉLKERESZTBEN

Első és legfontosabb újításként a helyszíneket és a misszióstruktúrát szervezték át a sorozat készítői. A Ghost Warrior 3 félreteszi a küldetések pályajellegű szervezettségét, és hősünket (a kettős ügynök Jonathan Northot) egy nyitott világba helyezi. Nem volt hiábavaló tehát a legutóbbi két Far Cry epizód erőfeszítése, az új Sniper ugyanis akarva-akaratlanul belőlük merít ihletet. A méretes grúz területeken kiemelt csomópontokat, településeket, katonai létesítmények és egyéb objektumok sokaságát helyezik el a CI pályatervezői, mi pedig felderítőküldetéseken veszünk részt, információkat szerzünk, haladunk a történet sodrásával, és közben elő is készítjük a további feladatainkat. A felderítős szekvenciáknak köszönhetően nyílnak meg a dedikált főmissziók, természetesen ezek során zongorázhatjuk végig a forgatókönyv főbb cselekményeit is. A nyitott területek felderítéséhez új képességek és kütyük is dukálnak, így North (akinek sajna semmi köze sincs a jó öreg Nolan Northhoz) speciális mozgáskészlete mellett egy szexi kis drónt is magunkkal viszünk a kalandjainkra.

A CI egyik legfontosabb címe több szempontból is fejlődik a harmadik résszel, amire nagy szükség volt.

ADATOK

KIADÓ **CI Games**
FEJLESZTŐ **CI Games**
MŰFAJ **FPS**
MEGJELENÉS **2016**

STÍLUSMINTA

Sniper: Ghost Warrior 2010 (CI GAMES)

Sniper: Ghost Warrior 2 2013 (CI GAMES)

Az imént említett speckó mozgást egyébként „extrém navigációnak" hívják a készítők. Ennek lényege, hogy a parkourben rejlő agilis lehetőségeket keverik a szokásos katonás FPS-ek alapmozdulataival. Mit is jelent ez pontosan? Az újságírók számára prezentált bemutatóban a demóval döngető srác úgy ugrált a viskók oldalain, a házak apró kiszögellésein, mintha egy asszaszint űzött volna egy másik videojáték-univerzumban, de az urbánus ugrabugra mellett azért a sziklafalak megmászásának és a természet különböző akadályainak legyűrésének a szerepe is előtérbe került. Ha szorít az idő, nem szükséges a kitaposott ösvény felé kaptatnunk, hiszen hősünkkel bátran felmászhatunk arra alkalmas hegyoldalakon, máskor pedig a falusi utcák szűk járatai helyett inkább a tetők felé vesszük majd az irányt. Teljesen logikus fejlesztési irány, ha azt vesszük figyelembe, hogy a magaslati pontokat kereső orvlövész végül is nem cammoghat úgy a hegyormokon, mint egy nehéztüzér a csatatér közepén.

A másik újdonság a fent citált drón, amely mondhatni legjobb barátunk lesz majd a nyitott világ feltérképezése során. Kis propelleres jószágunkkal már messziről kiszúrhatjuk (sőt, be is jelölhetjük) az ellenfeleket, felderíthetjük a távolban járőröző mazsolák útvonalait, de egy küldetés előtt akár magát a helyszínt is végigjárhatjuk, nehogy nagy meglepetésekben legyen részünk. A drónokat már a legutóbbi Ghost Reconban is nagyon szerettük, de sajnálatos módon mindig korlátok közé voltunk szorítva használatukkor. Kíváncsian várjuk, hogy itt mennyire leszünk szabadjára engedve az

Már az elődje is kiejezetten szép volt, de most aztán tényleg mindent bevet a CI Games az ütős látvány érdekében.

automata kütyünkkel; ha jó fejek lesznek a CI fejlesztői, és hagynak minket a távirányítású döggel érvényesülni, akkor a repülő jószág igencsak megkönnyítheti majd az életünket.

GRÚZIÁBÓL SZERETETTEL

A Sniper harmadik része nem feltétlenül az egzotikus helyszínek sokaságáról lesz híres, ugyanis a korábbi trópusi helyszínekhez képest kissé szürke Grúziában játszódik a történet színe-java. Kettős ügynökként működő hősünket eleinte az a cél motiválja, hogy eltűnt tesóját előkerítse a kelet-európai vidékről, azonban a gerillákat, szeparatista csoportokat és politikai érdekköröket is végigzongorázó történet garantáltan tartogat majd néhány meglepő fordulatot. Ez a dolog már a Gamescomon prezentált bemutatóból is látszott – a demó egy olyan csavarral ért véget, ami előrevetíti a készítők történetmesélésbe fektetett energiáit. Reméljük, e tekintetben is előrébb tudnak lépni a lengyel fejlesztők, ugyanis töredelmesen bevalljuk, a korábbi epizódokból már az sem dereng, hogy ki kivel marakodott, és egyáltalán miért is ragadtunk távcsövest.

A bemutatóban szereplő grúz tájak egyébként meglehetősen csinosan festenek, és ki tudja, lehet, hogy a hegyvidékes környezet mellett majd azért Grúzia Fekete-tengerhez közeli terepein is teszünk egy kirándulást. A játék a CryEngine friss verzióját használja, és látszik is rajta: a nagy terület látványos fényeffektekkel, csinos vegetációval és a CI saját mo-cap stúdiójában digitalizált virtuális figurákkal van feltöltve. Az árnyékeffektek is eléggé dögösen néztek ki az általunk látott bemutatóban, de az is nyilvánvaló volt, hogy a játék nem ma fog a boltok polcaira kerülni. A 2016 második negyedévében érkező Sniper 3 korai verziójában ugyanis nem volt ritka a random belassulgatás, az el-eltünedező karaktermodellek és tereptárgyak problémája, valamint a távolból hirtelen felbukkanó díszletelemek meglepetésszámba menő bűvészkedése. Ám ha ezek a sorjás élek benne is maradnak a végső produktumban, annyi baj legyen. Inkább ezekkel éljünk együtt, mint gyenge pálya- és missziódizájnnal, vagy az előző részek rettenetesen középszerű irányításával, mozgásával és dinamikai ívével.

MERJÜNK BIZAKODNI?

Ne legyen kétségünk afelől, hogy a City Interactive jó pár fokkal magasabbra helyezi a Sniper 3-mal a lécet. A korábbi részek anyagi sikerének köszönhetően meg is van a príma lehetőségük a bizonyításra. A program okosan szeparálja el magát a rivális Sniper Elite sorozattól, amely második világháborús környezetével, TPS stílusával egész más élményt nyújt, mint a modern hadviselésből gyökeredző Ghost Warrior-széria. Az új rész nyitott világa, az olyan extra lehetőségek, mint a lőszerek kraftolása és a külön fizikával bíró, vezethető járművek implementálása tovább mélyíti a mechanikák együttesét, amely a sorozat életében először hozhat kellően korszerű, kellő szinten kidolgozott játékmenetet. Aztán persze nehogy úgy járjanak a lengyel fejlesztők, mint a szarka, amely sokat akart, de végül nem bírta el a csillogó optikájú távcsövest – egy ilyen komplexitású projekthez ugyanis a tehetség és a lelkesedés megfelelő konstellációja szükségeltetik. Ha csak az egyik van a tarsolyunkban, úgy a másik hiánya pontosan olyan felemás végeredményt szülhet, mint amilyen a Ghost Warrior első és második része is volt annak idején.

[ÍRTA WILSON] Egyszerű e-mailnek indult, aztán világexkluzív anyag lett belőle: láttuk a Sniper: Ghost Warrior 3-at, és aztán egy szerencsés véletlen folytán még arra is lehetőségünk volt, hogy elbeszélgessünk magukkal a fejlesztőkkel. Kérdéseinkre Marek Tyminski, a CI Games vezérigazgatója, és Paul Robinson, a játék kreatív direktora válaszolt.

Nem is olyan rég még City Interactive voltatok. Miért váltottatok nevet?

Nem mondanám, hogy nem is olyan rég, hiszen 2012-ben történt, azóta pedig azért eltelt három év. Igazából egyszerű oka volt: maximálisan elkötelezettek vagyunk a videojátékok iránt, és szerettünk volna egy olyan nevet, amely ezt jobban kifejezi. Így lettünk CI Games.

A CI Gamesszel eléggé megfordítottátok a szerencséteket, és ebben különösen nagy szerepe volt a Sniper-sorozatnak, hiszen ez volt az első olyan játékotok, amit kifejezetten minőséginek szántatok, a korábbiakhoz képest jóval több pénzt is szánva rá. Honnan indult ez az egész?

Az alapötlet meglehetősen egyszerű: mindig is imádtuk a tradicionális FPS-ekben a mesterlövészes részeket – szerintem mindenki emlékszik a Modern Warfare ezen részére –, és mindig is arra vágytunk, hogy ezt kiragadjuk, és egy komplett játékot csináljunk belőle. Sokat kísérleteztünk ezzel több budget kiadású program képében, de a legnagyobb fordulópontot mindenképp 2010 hozta, mikor a Sniper: Ghost Warrior megjelent. A fogadtatása egyértelműen jelezte, hogy a mesterlövészkedés nemcsak minket érdekel, hanem játékosok millióit is, akik a pénztárcájukkal szavaztak az ötlet mellett. Boldogok vagyunk, hogy mind a mai napig tart a Sniper-széria, amely most éri el a csúcsát a Ghost Warrior 3 képében, amely a széria első tripla-A kategóriás játéka.

Már a Ghost Warrior 2-vel is a minőségre törekedtetek: elég, ha csak azt nézzük, hogy a játékhoz a CryEngine 2-t licenceltétek. Megérte? Elégedettek voltatok a fogadtatásával?

Ha megnézed a Steamen a vásárlói visszajelzéseket, rengeteg pozitív kritikát fogsz találni a Sniper: Ghost Warrior 2 alatt. Persze a játéknak voltak hibái, de mindent összevetve elégedettek voltunk a fogadtatásával, és a játékosok is tisztában voltak azzal, hogy a pénzükért mit kapnak. A CryEngine 2-re való váltás mindenképp megérte, hiszen még több év elteltével is remekül néz ki a játék – az pedig mindent elmond a motorba vetett bizalmunkról, hogy az új játékot már a CryEngine 3 hajtja.

Mit jelent pontosan számotokra az, mikor azt mondjátok egy játékra, hogy az tripla-A kategóriás?

A Sniper: Ghost Warrior 3 egy egyedi, új megközelítést használó, páratlan játék, egy sandbox alapú shooter, amely a lopakodásra, a túlélésre és a mesterlövészkedésre helyezi a hangsúlyt. Fantasztikusan fog kinézni, tökéletesre lesz csiszolva, és egy olyan világklasszis csapat dolgozik rajta, akiknek az a célja, hogy a lehető legjobb mesterlövészes játékot készítsék el. Nem pont erről kell szólnia egy tripla-A kategóriás játéknak?

A mesterlövész-játékokból akad már pár az AAA-kategóriában: legnagyobb kihívótok a Sniper Elite széria. Mit gondoltok a műfajról?

Szerintem a tripla-A kategóriában egyáltalán nincs sok mesterlövészes játék – igazából pont a Ghost Warrior 3 lesz az első igazi tripla-A kategóriás, mesterlövészes FPS. Persze örülünk annak, hogy fejlődik a műfaj, és remek dolog, hogy egy olyan színvonalas széria, mint a Sniper Elite a vetélytársunk.

A történet ezúttal a hidegháború megakadályozásáról szól, de pontosan milyen eseményekbe csöppenünk bele? Ki a főszereplőnk?

A Sniper: Ghost Warrior 3-ban Jonathan Northt, az Egyesült Államok speciális haderejének egy katonáját irányítjuk, aki Grúziában tevékenykedik, ahol oroszul beszélő szeparatisták megpróbálnak lecsippenteni egy nagyobb darabot az országból, azt független államnak nyilvánítva ki. A politikai helyzet az országban folyamatosan változik, és a lokális konfliktusból végül közvetett háború válik az Egyesült Államok és Oroszország között. Eredetileg Jon testvérének feladata lett volna a konfliktus csillapítása és a szeparatisták uralta régióba való beférkőzés, de a férfinak rejtélyes körülmények között nyoma veszett.

Új irányba terelitek a sorozatot, hiszen a lineáris felépítés helyett most már sandbox világ vár ránk. Miért váltottatok? Mekkorák a bejárható területek?

Na igen, a világot tényleg több területre osztottuk, melyek szabadon felfedezhetők. Kettőt már bemutattunk – az E3-on a bányászvárost, a Gamescomon pedig egy másikat –, és ez persze csak a kezdet. Miért váltottunk? Mert a sandbox játékok sokkal jobban visszaadják a mesterlövész-érzést, hiszen így nemcsak a kivitelezést mutathatjuk be, de a felkészülést is. A terep felfedezését, az akció megtervezését, a célpont megtalálását és követését, a lehető legjobb lőállás megtalálását, vagy épp magát a menekülést, hiszen lesznek olyan szituációk, ahol üldözőből üldözötté válsz, és külső segítség nélkül, egymagadnak kell boldogulnod, túlélve a kényes helyzetet.

A játékmenet nagyon emlékeztet a Far Cry szériára – ez inspirált titeket?

Őszintén szólva a játékot már jóval a Far Cry 3 vagy a 4 előtt kitaláltuk. Amikor még a Pandemicnél dolgoztam, egy olyan játékon, ami kémekről, lopakodásról, az ellenséges területen való boldogulásról szólt – ebből lett végül a Saboteur. Ezzel párhuzamosan egy hasonló játék felett is bábáskodtam, ami ugyanígy működött volna, csak épp Vietnamban, hatalmas játszható területtel, ez azonban végül nem készült el. Ez a kettő, na meg a Sniper volt az, ami leginkább inspirált, de játékfejlesztőként természetes, hogy rengeteg az ötleted és az inspirációs forrásod, és megpróbálod megtalálni a legjobbakat, melyeket egybegyúrva valami különleges játékot kapsz. Lehetnek a Sniper: Ghost Warrior 3-nak elemei, melyek a Far Cry-t idézik, de ez nem olyan rossz dolog, hiszen a Far Cry egy remek játék, nem igaz?

Úgy néz ki ez a parkour éve, hiszen a Sniperben is meg lehet végre mászni az épületeket. Honnan jött az ötlet?

Az igazi mesterlövészeknek két dolgot tanítanak meg: hogyan lőjenek, és hogyan maradjanak életben, ehhez pedig hozzátartozik az is, miként boldoguljanak a terepen, horizontálisan és vertikálisan egyaránt. A Sniper 3 a szabadságról szól – nem akarjuk, hogy egy általunk előre kiválasztott pontról végezd el a küldetéseket; mássz fel a háztetőkre vagy hegyekre, találd meg azt a helyet, ami szerinted a legjobb a feladatod sikeres teljesítéséhez!

Sokszor emlegetitek a realizmust is, mint fontos tényezőt. Ez miben nyilvánul meg a játék esetében?

Számunkra elsősorban egy dolgot jelent: a főhősünk nem szuperhős. Elfárad, ha meglövik, megsérül. Persze nem szeretnénk átesni a ló túloldalára, nem az extrém nehézségre törekszünk, minden eszközt megadunk a sikerhez, de ha nem használod őket megfelelően, akkor a játék „büntet". A realizmushoz tartozik az is, hogy a játék nem kizárólag a mesterlövészkedésről szól, hanem az ellenséges vonalak mögötti túlélésről, a küldetésekre való felkészülésről, a váratlan helyzetek kezeléséről is.

Valahogy ezzel mégis szembemegy a kraftolási rendszer, hiszen tulajdonképpen a csatatér közepén állítod elő még a golyókat is...

Na igen, igazából nem a csatatéren csinálod a golyókat, ahhoz kell egy munkaasztal is! Szerintünk ez is a realizmushoz tartozik, hiszen nem futhatsz csak úgy be egy boltba, venni egy új drónt, ha elszáll a régi. Meg kell szerezned a javításhoz szükséges alkatrészeket és alapanyagokat. Ráadásul minden küldetés egyedi, és többféleképpen is teljesíthető, úgyhogy a megtervezés és a kivitelezés is a te válladon nyugszik.

Nem csupán mesterlövészpuskát lehet használni, de egyéb fegyvereket és kiegészítőket is. Felsorolnál párat?

Többek között shotgunok, gépfegyverek, pisztolyok, kések is lesznek a játékban, sőt, csapdák, aknák és olyan játékszerek is, mint egy szabadon irányítható drón.

Utóbbi például remek szolgálatot tesz a terep felfedezése és az őrjáratok kifigyelése során, de ez persze nem minden, amit csinálni lehet vele, rengeteg módon lehet majd módosítani és fejleszteni.

Az új játékmenet tökéletes alapnak tűnik egy kooperatív módhoz. Terveztek multiplayert is?

Igen, mindenképp lesz multiplayer a játékban, kompetitív és kooperatív egyaránt, de a részletekről egyelőre nem beszélhetek, még szeretnénk pár meglepetést tartogatni a jövőre nézve is!

DARK SOULS™ III

[ÍRTA BÖJTÖS] RENGETEG BORZALMAS ÉS NÉHA FRUSZTRÁLÓ TALÁLKOZÁS A HALÁLLAL, EGYEDIEN KIDOLGOZOTT ÉS AZ ELMÚLÁSRÓL MESÉLŐ KÖRNYEZET, BETEGES KÜLSEJŰ SZÖRNYETEGEK. A FROMSOFTWARE GYÁRTOTTA KIHÍVÁSSAL MÁR KÉTSZER (SŐT TÖBBSZÖR IS) BÜNTETTÜK MAGUNKAT, DE HARMADSZOR IS ÖRÖMMEL TESSZÜK MAJD.

Sokan nem értik, mi a titka a japán csapatnak és Dark Souls elnevezésű sorozatuknak. Elvégre mit élvezünk abban, ha a rohanó világ nyújtotta stressz után esedékes néhány órányi pihenőidőnkben újra és újra meghalunk egy-egy idegesítő szörnyeteg csapásai által, majd újrakezdjük az egészet, hogy végül saját magunkat szívassuk meg egy szakadékba zuhanva? Ám egyre többen vannak azok, akik rabjaivá váltak a rétegeknek szóló sikersziériának, akik egészen más módon értelmezik a DS esszenciáját. Szerencsére bővül ez a kör is – azért szerencsére, mert a FromSoftware-es srácok igazán megérdemlik a sikert és a figyelmet, miután 1994 óta ragaszkodnak az elképzeléshez és a némileg megváltoztatott alapokhoz, ami a Demon's Soulsszal, majd a Dark Soulsszal és a Bloodborne-nal végre beérett a külső nézetes, nagyon dark RPG-akció képében. Ez az a széria, ami a legeurópaibb szerepjátékos élményt kínálja, ami a szigetországból valaha is exportálódott felénk, mindeközben pedig olyan katarzist és sikerélményt nyújt a tanítás és lélekformálás mellett, amilyenre talán még nem is volt példa.

Sajnos még mindig bőven vannak, akik félreértik ezt az egészet, emiatt pedig úgy gondolják, hogy a játék igazságtalanul bünteti és kínozza azt, aki rávetemedik, ezzel szenvedéssel és idegeskedéssel elvéve a nyugalmas, jól kiérdemelt órákat. Pedig nincs így, hiszen a stúdió által megálmodott univerzum(ok) arra biztatnak, hogy legyünk ezen önálló birodalom részei, váljunk fontos elemévé, legyünk kitartóak és bátrak, mégis körültekintőek és taktikusak. Ne becsüljük le a legkisebb ellenfelet és a pályatervezést sem, elvégre, ha fejünkbe száll a dicsőség, egyből jön valaki vagy valami, aki/ami ad egy hatalmas sallert, és észhez térít minket. Multiplayerben önfeláldozás és bajtársiasság, egyedül vagy főjátékosként egyenesség, gerinc és türelem. Ami rózsát terem a siker és az előrehaladás képében, miközben névtelen karakterünk velünk együtt fejlődik és válik hőssé, akiről senki nem tudja, kicsoda vagy honnan jött, nem rendeznek neki hatalmas ünnepséget, talán még a halál is elragadja feladatának teljesítése után, mégis neki köszönhető, hogy újra élet telíti meg a rothadó, pusztulással teli világot. Arctalan és múlt nélküli, sőt jövőtlen harcosok vagyunk. Ezt pedig iszonyatosan lehet élvezni, akár sokadszorra is.

NAGYJÁBÓL SEJTJÜK, MI VÁR RÁNK A DARK SOULS ÚJ RÉSZÉBEN: SOK-SOK HALÁL ÉS ÚJRAKEZDÉS.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Dark Souls 2
2014 (BANDAI NAMCO)

Lords of the Fallen
2014 (CI GAMES)

2016 ELEJE

Az idei E3 közelében elkezdődő szivárogtatás még csak ennyit közvetített egy művészi munka társaságában, aminek köszönhetően sokan felhördültek a világháló bugyrait feltúrva. A PlayStation 4 hardverére tett rövid, horrorisztikusabb exkluzív utazást követően tehát újabb kaland vár ránk a Dark Souls fantasysebb világában. A Bloodborne ugye nem kapcsolódott a szériához, mégis sok elemet vett át abból a mozgást és a játékmechanikát tekintve, miközben egy komorabb, erősen lovecrafti felütésre építette a történéseket és a sztorit. A programnak mindenképpen jót tett a Sony támogatása, elvégre audiovizualitás terén soha nem látott prezentációban volt részünk, ráadásul a harcrendszert ért újítás kellőképpen kizökkentette a komfortzónából még a legnagyobb rajongókat is. A FromSoftware ugyanis köztudottan szereti megizzasztani az elkényelmesedett kalandorokat. Ha hozzászoktál a teknős-módszerhez, melynek segítségével magad elé pajzsot tartva és lassú tempóban győzöd le ellenfeleidet, akkor a Bloodborne során elvérzel, ott ugyanis fontos a folyamatos mozgás, a gyorsaság és visszatámadás, elvégre utóbbival a legkönnyebb visszaszerezni életerőnket a sebzések bekapása után. Ha már végigjátszottuk (egyszer, kétszer, háromszor, sokszor) a DS második részét, akkor megrökönyödve figyelhettük meg a Scholar of the First Sin elindítása után, mennyi mindenben változott az ellenséges lények elhelyezése és felosztása.

KÉT DUDÁS EGY CSÁRDÁBAN

Ugyan a FromSoftware nem rendelkezik akkora, az eltérő játékoknak és projekteknek szentelt csapatokkal, mint egy-egy nagyobb kiadó, azért az utóbbi években kiemelt szerepkörbe kerülő szériájukra kellő figyelmet fordítanak. Ennek köszönhető, hogy míg az első Dark Soulsért felelős társaság Mijazakival a Bloodborne-ra összpontosított, addig a direktort nagyobb részt nélkülöző B-csapat a DS2 munkálatait végezte. Most, a 2016-ban érkező harmadik epizódnál ismét ez a team kapta a feladatot, ám a kétkedőknek jó hír, hogy maga a rendező is teljes vállszélességgel kiáll a készülő mű mellett, így a csalódás kizárt.

Ezeknek hála minden taktikánkat újra kellett gondolnunk, bármennyire is profik voltunk valamelyik programban, bármennyi időt is töltöttünk a FromSoftware egyedi univerzumában. Ezekután talán nem meglepő, hogy mindenki nagy örömmel fogadta a legújabb epizód bejelentésének hírét, majd kíváncsian várta a további információkat és részleteket a következő fejezet kapcsán.

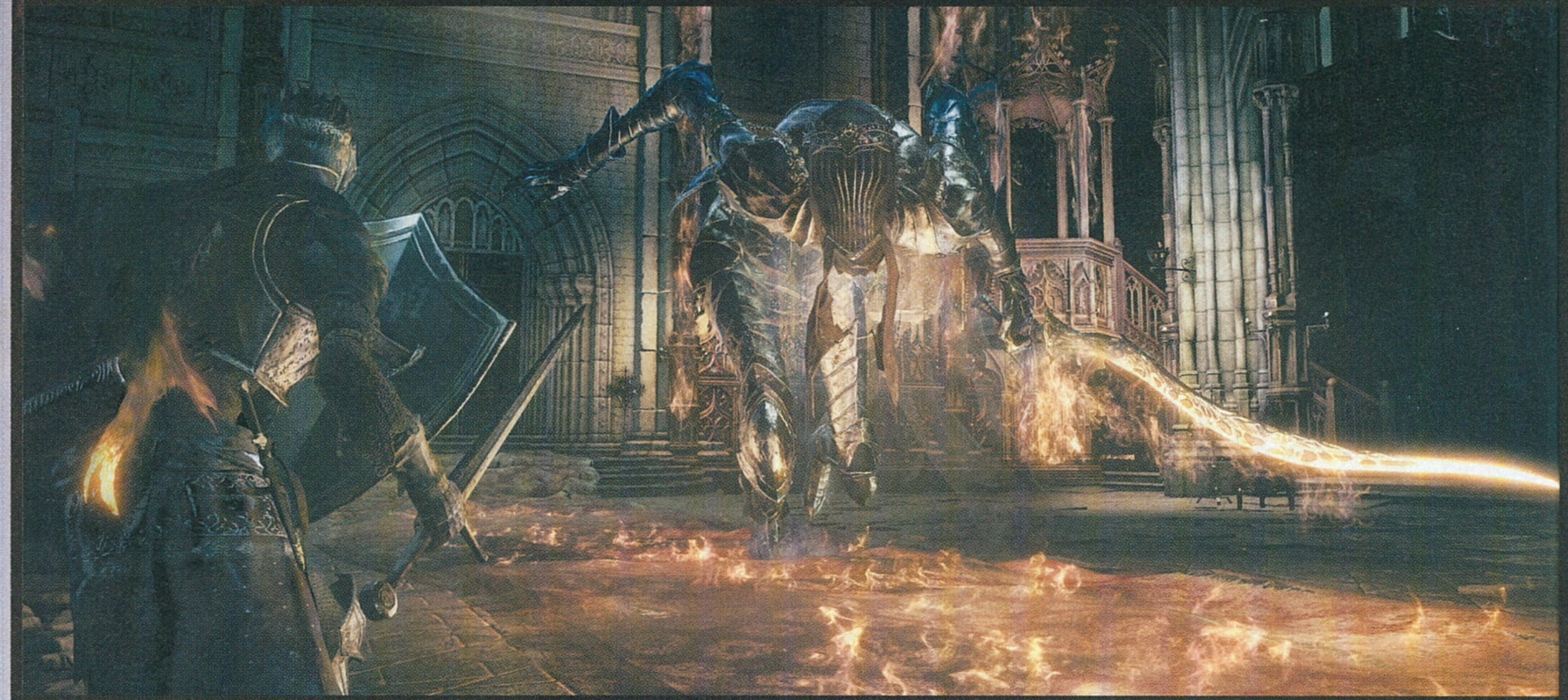
EGYSÉGES, MÉGIS ELTÉRŐ VILÁGOK

Az eladások terén immáron nyolcmillió darab felett járó Dark Souls-széria bizonyos szempontból összekapcsolható, vannak átfedések és utalások, ám összességében nézve más helyszíneken és vélhetőleg más időben is játszódnak, noha a fanatikusok neten fellelhető fejtegetései ennek időnként teljesen ellentmondanak. Míg a Demon's Souls és a Bloodborne láthatóan próbált elhatárolódni a sorozattól (átvitt értelemben persze, hiszen előbbi volt a legelső a sorban, méghozzá PS3-exkluzívként, ami miatt szükségessé vált a névváltoztatás – így születtek meg a „sötét lelkek" is), addig a fősodrású két epizódban találhatunk újra megjelenő ellenfeleket és utalásokat a múltban átélt eseményekre. Egyértelmű közös pont még sincs. A találgatást az sem segíti, hogy a szériában nem érhető tetten a hagyományos, tradicionális történetmesélés, helyette apró párbeszédekből, tárgyleírásokból, hátrahagyott jegyzetekből rakhatunk össze egy minimálisnak nevezhető háttér-információt, ami különösen izgalmassá teszi a fantasybirodalmak felfedezését. Az első részben Lordran varázslatos és eszméletlenül egyedi helyszíneit ismerhettük meg, míg a másodikban Drangleic ezektől eltérő régióiban kellett szerencsét próbálnunk – valami összekötő pont pedig talán mégis van ezek között, ami lehet, hogy a harmadik epizód képében jelenik majd meg. Elvégre az új sztoriról igazából semmit nem tudunk, az E3-as és a gamescomos trailer azonban sokatmondó egy-egy elem újrahasznosítását, az első kaland narrátorának visszatérését tekintve. Talán most végre (Lor)dran(gleic) egybeér, pótolva a hiányosságot, aminek annyira próbálnak utánajárni a rajongók (például a Lord of Cinder elnevezés biztosan felmerül majd a harmadik epizódban, ami meg ugye Gwynt takarja).

A sorozat art designja még mindig tökéletes, dark fantasy ennyire hangulatosan még soha se nézett ki!

EZ NEM ÚJRAHASZNOSÍTÁS

Rengeteg kérdés nem tisztázott, minimális a kikerült információ, de vannak hivatalosnak tekinthető adatok és tények, melyekből lehet következtetni és kombinálni. Az E3 hátborzongató előzetese és a Gamescom játékmenet-villantásai után láthattunk már ismerős koronát, tapasztalhattuk az óriások visszatérését, ráadásul ismét fontos szerepet kaphatnak az undeadek, ami sokat elárul egy-egy, a narrációban elhangzó szó mellett. Emiatt az eszmefuttatás és a logikázás… és bár úgy tűnhet, hogy az ismétlődés erősen tetten érhető a FromSoftware teljesítményében, ez már most is megcáfolható a felmerülő új összetevőknek és a korábbi produktumok ismeretének hála. Mert bár az alapok hasonlóak (a valóban jól bevált formulán felesleges változtatni), annyi változtatás mindig történik, amire szükség van az újszerűség érzéséhez, így



most is sok hozzávalóba nyúltak bele az alkotók. Ezek közül az egyik legfontosabb talán a multiplayert érinti, ami négyfős játékra ad lehetőséget (hogy ez a szokásos két segítőt és egy fekete fantomot takar-e, vagy a Scholarnál eszközölt baráti létszámnövelést viszi tovább, azt még nem tudni), ám ezúttal kövek és jelek használata helyett áldozatokkal vehetünk részt az online szegmensben. Emellett, ha minden igaz, akkor a visszatérő bonfire-ök, azaz a pihenőhelyként szolgáló és feltöltődést biztosító tábortüzek is kétféle verzióban lesznek elérhetők, ami annyit jelent, hogy a stabilan rögzített, biztos pontokon túl mobil példányok is a rendelkezésünkre állnak majd – hogy milyen számban és milyen szisztéma szerint, az még erősen kérdéses, ahogyan az is, hogy ez mennyiben befolyásolja, és ezzel együtt könnyíti meg a játékmenetet. Hiszen fontos momentum a stúdió produkcióinál az is, hogy nagyon óvatosnak kell lennünk, biztonságban pedig nagyjából csak a tűz közelében lehetünk.

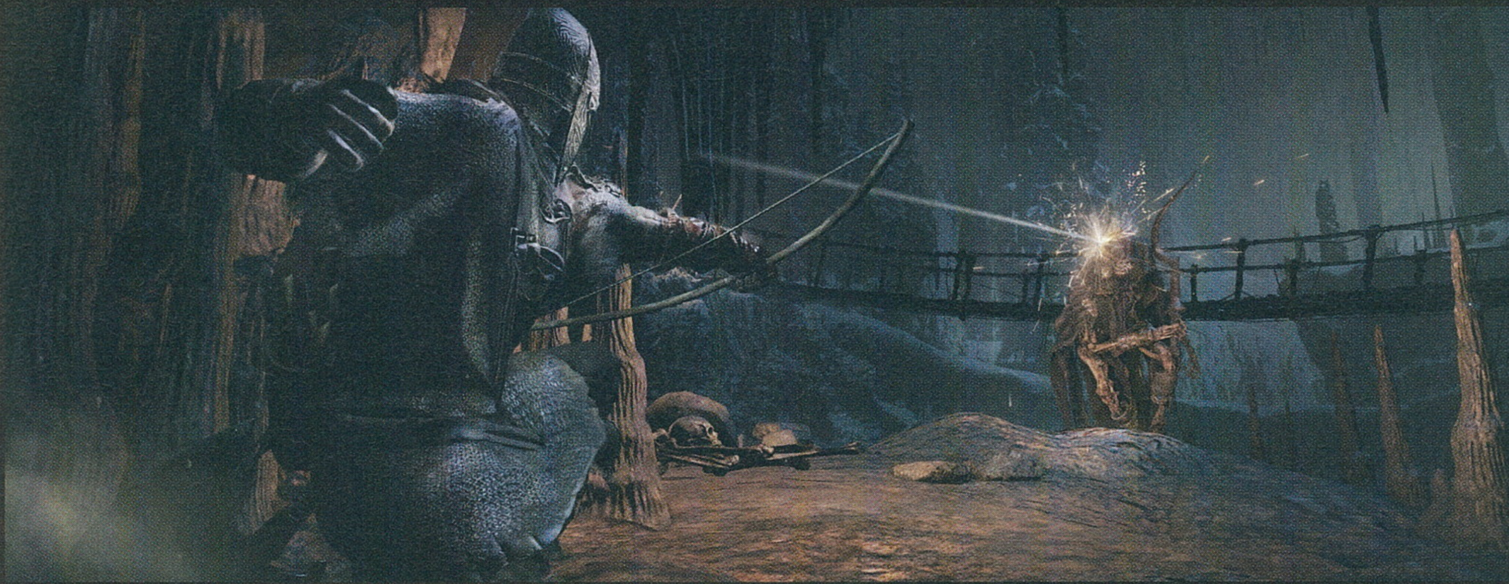
Jelentős változáson esett át a harcrendszer is, amivel egy időben megjelent a ready stance lehetősége is. Ez a különböző fegyverehez ad extra lehetőségeket a támadás terén, amivel közelebb kerülhetünk ellenfeleinkhez, sőt ki is zökkenthetjük azokat magabiztos és sziklaszilárdnak tűnő pozíciójukból. Védelmeken törhetünk át pillanatok alatt, ezzel felgyorsítva az akciót, ami ezzel kicsit a DS és a Bloodborne közé kerül, rugalmasabbá válik, a védelem fontossága mellett pedig a támadásra is nagy hangsúlyt fektet. De nemcsak a közelharci mozgások lettek ráncfelvarrva, hanem az íjászkodás is, ami mellett immáron mozoghatunk, valamint az ehhez szükséges szerszámot megválasztva arra is lehetőséget kapunk, hogy igazi nyílzáporral lepjük meg ellenfeleinket. Mindezek mellé előreláthatólag tíz teljesen eltérő kaszt, negyvenöt új ellenféltípus és tizenöt ismeretlen boss, száz fegyver és negyven páncél, valamint tizenkét eltérő terület és egyórányi átvezető dukál. Számok terén tehát nem kell aggódnunk – na, nem mintha annyira izgultunk volna, tekintve a minőséget.

A BLOODBORNE ÉS A TÖBBI NAGY ELŐD HAGYATÉKA

Bármennyire is óvom és védem a mundér becsületét, azért az minden prezentációból látható, hogy a FromSoftware nem találta fel a spanyolviaszt, vagy legalábbis nem a Dark Souls harmadik részével. Rengeteg elem visszaköszön a korábbi játékaikból, így akár a Bloodborne-ból is. Eleve a külcsínért a PS4-exkluzív horror-akció felpimpelt grafikusmotorja felel, ami egyébként a stúdiótól szokatlanul látványos összképet produkál – más kérdés, hogy közel fél vagy egy év múlva ez mennyire lesz elég, bár hozzá kell tenni, hogy a japánok soha nem arról voltak híresek, hogy az aktuális legjobb élményt nyújtják, inkább arról, mennyire egyedien formálják meg világaikat, amikről képesek vagyunk elhinni, hogy valóban léteznek. A megkopott kövek és megvetemedett deszkák, a mohával belepett fák és sírkövek, a különböző építészeti stílusok jelenléte

EMBER A RÉMÁLMOK MÖGÖTT

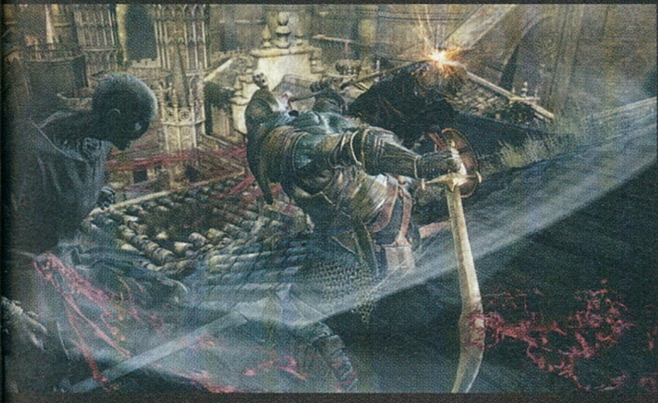
Mijazaki Hidetaka volt (néhány Armored Core mellett) az első Dark Souls, a Bloodborne, sőt, még a kizárólag PlayStation 3-ra kiadott Demon's Souls szülőatyja is, ami meg is látszik ezen alkotásoknál, elvégre, míg az említettek zseniális pályaszerkezettel, eszméletlenül összetett kapcsolódási rendszerrel rendelkeztek, addig a Dark Souls II például hatalmas, ám nagyjából egydimenziós felépítéssel bírt. Éppen ezért öröm, hogy a direktor visszatér a Dark Souls III esetében is, noha vezető pozíciójának köszönhetően vélhetőleg kevesebb ideje van már a fejlesztői feladatokra: a céghez 2004-ben csatlakozott alkotó tavaly óta a FromSoftware elnöke is egyben.

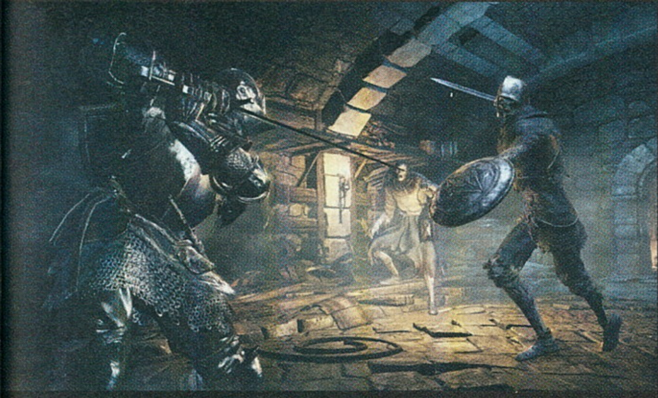


mind azért szolgál, hogy arra következtessünk, egykoron élettel teli világ volt az, ahol járunk, míg utol nem érte a pusztulás. Az apokaliptikus kép pedig ezúttal is tetten érhető, amihez képzavarral élve némi vallásos felhang teszi fel az audiovizualitásra a képzeletbeli koronát.

A hasonlóságokra visszatérve a gyorsabb és dinamikusabb harcrendszer is egyértelműen a Bloodborne hagyatéka, a kapcsolódási pontok pedig a lényeket figyelembe véve mélyülnek el: az egyik főellenfél, a beszédes nevű, egy katedrálisban elénk kerülő Dancer of the Frigid Valley mozgása és testtartása alapján mintha Vicar Amelia testvére lenne, mellette pedig lámpásokat tartó ellenfelek is tiszteletüket teszik az adott régióban. A korábbi epizódokkal persze még több az egyezés. Ezúttal is fontos, nélkülözhetetlen társ lesz az Estus Flask, ami életerőnk pótlására ad lehetőséget, miközben a bonfire-ök töltik fel készletünket, a pajzs plusz kard kombináció mellett bombáink is létfontosságú kellékként szerepelnek repertoárunkban, de elég egy pillantást vetni a játékmenet-videókban feltűnő kijelzőre is, hogy nyugtázhassuk: az alapok minden szempontból megmaradtak. Fegyverzet, életerő, stamina, szövetség, lelkek száma... minden a régi, minden a bevált rendszer szerint működik. Hála az égnek.

Komoly változás vár ránk a harcrendszerrel kapcsolatban, így a legnagyobb veteránok is sokszor fűbe haraphatnak majd.





MIT HOZ A JÖVŐ?

Ahogyan azt már említettem, egy sajátos elv mentén ugyan, de a FromSoftware a biztonságos úton haladva csak ott és akkor változtat, ahol és amin szükségét érzi. Részben ennek is köszönhető a siker, elvégre a piacot megbízható és minőségi produkciókkal látják el, amiknek ráadásul párjuk sincs. Éppen ezért bízhatunk abban, hogy a 2016 elejére ígért Dark Souls 3 semmilyen téren nem okoz majd csalódást, amikor a második rész és a Bloodborne megjelenése alapján március-május között a boltok polcaira kerül PC, PlayStation 4 és Xbox One platformokon. A bizakodásra pedig az is elegendő indoknak számít, hogy az első részért is felelős Mijazaki Hidetaka visszatér a rendezői szerepkörbe, tehát komoly kihívásra és zseniális pályafelépítésre lehet számítani. Ha nem vagy a sorozat ismerője, akkor utóbbi annyit tesz, hogy a szerteágazó helyszínek és utak rendre kapcsolódnak egymáshoz, miközben idővel rövidítéseket és titkos járatokat nyithatunk meg, így elérhetővé téve a mindent aprólékosan és logikusan behálózó szakaszokat, ami utánozhatatlan e játékoknál.

Bár mindez már csak fejtegetés a félinformációk alapján, de úgy tűnik, hogy a DS3 nem az utolsó rész a széria életében, hiszen maga Mijazaki nyilatkozta azt, hogy a program nem a végét jelenti a franchisenak, mindösszesen csak egy jelentős fordulópontját. Hogy ez egészen pontosan mit takar, annak boncolgatásába nem mennénk bele, ellenben mindenképpen örülünk a kijelentésnek, hiszen ha a stúdió gyártotta címek nem is tartoznak a legnagyobb AAA-s anyagok közé, jelenlétük nagyon fontos a kínálatban. Elvégre az elképesztően ügyes japánok már a King's Fieldek óta nyújtanak igazi alternatívát a fősodrású, populárisabbnak mondott brandek mellett, amire szükség is volt és szükség is lesz mindazok részéről, akik nem kényelmi játékot űznek, hanem lélekben még mindig ugyanolyan játékosok, mint gyermekkorukban voltak. Nekik pedig minden alkalommal karácsony van, amikor a cikkben előkerült nevek és címek ismét felbukkannak valahol a bejelentések uniformizált sémái között.

CALL OF DUTY® BLACK OPS III

[ÍRTA BÖJTÖS] Lezajlott a Black Ops harmadik részének bétatesztje PS4-en, amibe kisebb megszakításokkal ugyan, de sikerült négy teljes napot beleölnünk. A bevezetett újdonságok nem minden esetben egyediek, ám az összkép tekintetében elégedettek lehetünk.

Miután a Call of Duty-széria három külön csapatnak lett leadva, ezzel meghosszabbítva a háttérmunkálatok és a fejlesztés idejét, különösen nagy reményeket fűztünk a Treyarch visszatéréséhez, elvégre a stúdió a felejthető harmadik epizód után a World at War és a két Black Ops képében kifejezetten erős részeket tett hozzá a piacvezető sorozathoz. Mind a kampány, mind pedig a multiplayer szegmens elég ütősnek bizonyult e játékoknál, ebből kiindulva nagyon bíztunk a bétatesztben is, ami kicsit döcögősen indult ugyan, ám pár nap alatt egészen kiforrott élményt tudott nyújtani mindazoknak, akik bírják a pörgős, folyamatos mozgásra sarkalló belső nézetes lövöldéket.

A scorestreakek segítségével ezúttal is rengeteg eszközt és harci gépezetet behívhatunk, akár ezzel is megnyerve a harcot.

A MODERN FPS-EK NYOMÁBAN

Az már pár kör után nyilvánvalóvá vált, hogy a Black Ops III nem óhajtja megreformálni a műfajt. A fejlesztők mindenhonnan összeszedték a legfontosabb és legjobb elemeket, ezeket azután egybegyúrták, majd hozzáadták a saját stílusukat. Így lehetséges, hogy pár órával a kezdés után könnyen felmerülhet az emberben a Titanfall, az Advanced Warfare, de még a Destiny emléke is, miközben egyértelműen érezzük, hogy a Treyarch trilógiájának befejező felvonásával állunk szemben. A grafikai stílus, a pályák kialakítása, a harc rugalmassága miatt le sem tagadhatná a játék a hovatartozását, eközben viszont a falon futás, a nagyobb ugrások új színt és új vért visznek a jövőbeli shooterekhez képest megfáradt gazdatestbe. Emiatt köszönhet vissza az óriási robotok pilótáinak gyors mozgáskombinációja, az AW pattogósabb játékmenete, valamint a Bungie activisionös MMOFPS-e. Utóbbi a karakterek külsejében, a győzteseket bemutató képernyőben, valamint egy-két fegyverben nyilvánul meg.

Fontos újítás ugyanis, hogy ezúttal már különböző specialisták közül választhatunk, ezek jelentik a kasztokat, méghozzá mókás monológokkal (be is szólnak egymásnak, de a kedvenceim közé tartozik az „Enemy with weapon!" felkiáltás is), két-két egyedi képességgel, amikből egyet élesíthetünk be. Amikor a meccs alatt telítődik az extrához szükséges csík, egy rövid időre bevethetjük azt, így akár az utolsó pillanatban is előnyhöz jutva egy-egy igen veszélyes helyzetben. Az egyik karakter kibernetikus páncélt

húz magára, a másik a falakon keresztül is meglátja az ellenfelek körvonalait, a harmadik újraéled a halála helyszínén, a negyedik három klónt enged ki magából, az ötödik parazitafészket helyez el csapdaként, és így tovább. Ezek a lehetőségek többnyire mind nagyon jól alkalmazhatók, tényleg nagyban beleszólhatnak a meccs alakulásába, de ehhez persze rá kell érezni, mikor és hogyan érdemes ellőni az extránkat a nagyobb hatékonyság kedvéért.

VÁSÁRLÁSOK ÉS PERKEK

A fejlesztési szisztéma sokat nem változott, itt a már megszokott rendszerre lelhetünk. A szintlépések után pontokat kapunk, azokból pedig fegyvereket, kiegészítőket és perkeket vásárolhatunk meg, miközben ezekből adott számú lehet a birtokunkban. Persze el lehet játszadozni azzal, hogy valamelyik foglalatot beáldozva több hozzávalóval lássuk el az elsődleges fegyverünket, vagy éppen több aktív perket állítsunk be, de ez igazából nem hozott változást a sorozat életébe, eddig is ez volt a testreszabás egyik legfontosabb eleme, amivel kényünk és kedvünk szerint alakíthatjuk harcosunkat igazi gyilkológéppé. Mindezekhez hozzájárul még a scorestreak, ami a kapott pontok alapján nyújt további lehetőséget a másik csapat megregulázására. Pár kill után behívható a UAV, ezt követően pedig ahogy gyűlnek a pontjaink, úgy kérhetünk véletlenszerű csomagot, bombázást és rakétázást, repülő drónt, amivel lelövöldözhetjük a támadó opponenseket, vagy éppen egy kisebb tankot, amivel jól elláthatjuk a pályán pánikszerűen szaladgáló ellenfelek baját.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 11. 06.

STÍLUSMINTA

CoD: Black Ops
2010 (ACTIVISION)

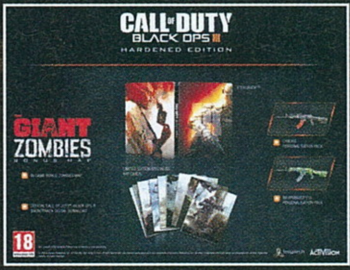
CoD: Black Ops 2
2012 (ACTIVISION)

HÁZTETŐKÖN ÉS BARLANGOKBAN

A pályák nagyszerűen hozzák a Treyarch fejlesztőitől elvárt minőséget: a háztetős Evac (itt valami szörnyű dolog történhetett a megtalált csontvázakból és a mindenhova kibiggyesztett „Help" feliratokból ítélve), a sziklás Combine a kisebb térképek sorát gazdagítja, miközben szűk járataival állóháborúk kirobbantására képes, míg a Stronghold (ez a bétateszt felénél lett csak aktiválva) és a Hunted már a nagyobb helyszínek közé sorolható. Sőt utóbbi esetében a víz is új stratégiát hozott magával, elvégre abban úszva a felszín alatti lövöldözések is kivitelezhetők, sőt a vízesés mögé bemanőverezve a barlangban közlekedőket is meglephetjük.

HÁROM KIADÁSBAN IS

A legújabb Call of Duty is többfajta speciális kiadásban lesz megvásárolható a megjelenés napján, így mindenki kedve és ízlése szerint dönthet a megfelelő verzió mellett. A Digital Deluxe Edition nevéből adódóan digitálisan érhető majd el, a játék mellett pedig fegyver-DLC-k ütik a markunkat, illetve egy Season Pass, valamint a bónusz The Giant Zombies térkép. A fizikális Hardened Edition a leírtakon kívül egy szépséges fémtokot, egy digitális zenei albumot (OST), valamint egy csomag művészi kártyát is tartalmaz, míg a legteljesebb kiadás a Juggernog Edition, amely az eddig felsoroltakon túl Perk-a-Cola alátéteket és egy Juggernog minihűtőt is biztosít vásárlói számára. Más kérdés, hogy aki ilyen gyűjtői kiadásra vágyik, annak az ország határain túlra kell nyúlnia, lévén az Activision úgy döntött, hogy hazánkban senki sem szeretné ilyen berendezéssel lehűteni a játék mellé dukáló sört/üdítőt/energiaitalt.



Meglepetésben a négy nap alatt kis csapatunknak is volt része játékmódok terén, lévén a megszokott alap meccseken túl (TDM, CtF, Domination és a többi) ugyan előre be lett harangozva a taktikusabb Search and Destroy visszatérése (egy körben egy élet jár mindenkinek, amíg nem sikerül kivégezni az ellenséges csapatot, vagy nem robbantunk a kijelölt helyeken), ám emellett is kaptunk pár nem várt opciót a bétába. Az Advance Warfare-ből tért vissza a labdajátékos Uplink, míg az utolsó két napban lehullt a lepel a rendkívül izgalmas Safeguardról. Itt az egyik csapatnak egy robotot kell eljuttatnia a pálya másik végébe, méghozzá úgy, hogy lehetőleg a közelében maradva likvidálja a támadókat, akiknek az a feladatuk, hogy mindegyik játékos kihuljon a gép mellől, illetve az is földre kerüljön – nehezíti a dolgot, hogy a masina képes a rebootolásra, így minél tovább, egészen a rendelkezésre álló idő lejártáig fel kell tartani a bandát.

A rohangálást és villámgyors harcokat kedvelők ebben az évben sem „lőnek mellé", ha a CoD mellett döntenek.

NEM ÉPPEN PROBLÉMAMENTES START

Bár szeretném azt mondani, hogy a bétateszt minden komolyabb hiba nélkül lezajlott, ez sajnos nem így volt. Az első két napban még az is problémát jelentett, hogy hárman-öten egy partiba kerüljünk, ha pedig esetleg sikerült a dolog, hamarosan valakit kivágott a rendszer, sőt még megfelelő lobbit is csak 2-5-10 perc keresés után találtunk. Emellett többször is előfordult, hogy a partiból átkerült valaki az ellenfélhez, de olyan baleset is történt, hogy a hat-hat elosztás helyett az egyik oldalra öt, a másikra pedig hét játékos került a fair play szellemében. Hála az égnek ezek a problémák nagyjából megoldódtak az utolsó két napra, amikor már a matchmaking és a parti is remekül futott, sőt a kezdetekben tapasztalható fura sebzésmodell is helyrerázódott, továbbá a beszorítások is megritkultak. Az első napokban ugyanis azt vettük észre, hogy ha az ellenfél jó helyre ássa be magát a kezdőpontunk környékén, akkor simán ránk lát beszületéskor, így mindenféle korrektséget nélkülözve darálták le minket, becampelve egy-egy magaslati pontot, ami nagyon dühítő tud lenni. Sőt a támadók mellé is többször újraszülettem, de úgy, hogy esélyem sem volt védekezni.

JÖNNEK A ZOMBIK!

Akiknek nem elég a kompetitív öldöklés, azok kooperatív módban is kiélhetik vérengzős hajlamaikat, amihez újabb zombis mód is társul, méghozzá a Shadow of Evil, valamint a The Giant képében. Ráadásul míg utóbbi egy kis visszakanyarodás a korábbi történetszálakhoz (illetve azokon belül is az Originshez), addig az előbbi egy eddig ismeretlen sztorit ígér, ezúttal is igazi sztárokkal (például Heather Grahammel, Jeff Goldblummal és Ron Perlmannel) a főszerepben.

E hibákon kívül egyébként rendkívül élvezetes volt a bétateszt, nagyon jól szórakoztunk közben, bár azt fura volt látni, hogy sokszor ugyanazok az arcok vannak pályára lépés előtt, mivel a specialisták ábrázatát (egyelőre) nem szabhatjuk át – sőt a lobbis karakterbemutatónál mindenkinél a kezdőfegyver volt, hiába is váltotta azt le valami másra. A mozgáskombinációk rendkívül jól működnek, így falon futva vagy onnan elugorva is lelőhetjük ellenfeleinket, ahogy a vízből kimászva is bárkit elintézhetünk, ráadásul az extra képességek is nagyszerűen alkalmazhatók, komoly segítséget nyújtanak a harcban. Aki tehát a megszokott, pörgős Treyarch-élményre vágyik, az ezúttal is megkapja azt, még ha kicsit vegyültek is az összetevők az utóbbi évek legnagyobb kasszasikereivel. Valahogy mégis itt maradt a sorozat egyéniségéből az esszenciális mag, ami miatt annyi órát öltünk a második epizódba is, ennek köszönhetően pedig személy szerint tűkön ülve várom már a tényleges megjelenést, amikor csapatunk ismét teljes lehet, és így együtt láthatjuk el a másik oldalon állók baját.

Fun fact: a bétateszt második napjának éjszakáján szaladtunk barátnőmmel a kórházba, hogy megszülethessen gamerbabánk, így az újdonsült anyuka sajnos nem tudott a további napokon velünk tartani, de ha a kislány csak egy kicsit is örökölte tőlünk a videojátékok szeretetét, akkor esélyes, hogy úgy 5-6 CoD-epizód múlva már hárman, egy családként állunk egyszerre a kezdőképernyőre, hogy vállt vállnak vetve küzdjünk a győzelemért. Remélem, találkozni fogunk.

[ÍRTA CHRIS] **Ha azt hittétek, hogy a World of Warcraft már halott, nagyon is tévedtek, hiszen hamarosan érkezik a hatodik (!) kiegészítőcsomag hozzá, Legion címmel. Úgy néz ki, hogy a tartalom ezúttal is pazar lesz, számtalan újdonsággal igyekeznek a készítők visszacsábítani a lemorzsolódott közönséget. Lássuk ezeket!**

Bár rengeteg olyan hírt hallunk, amelyekben a csökkenő előfizetői bázis miatt a játékosok temetni kezdik a több mint 10 éve piacon lévő World of Warcraftot, a játék köszöni szépen él és virul, és minden adat ellenére a világ legnépszerűbb online szerepjátékának számít, amiért havi díjat is hajlandók fizetni az emberek. Ezért aztán ne is csodálkozzunk azon, hogy hónapokon belül újabb kiegészítővel bővül a története, amelyben a szintkorlát tíz szinttel ugrik meg, s egy régi-új fenyegetés üti fel a fejét. Új terület, új karakterosztály, megújult Honor-rendszer, kaszt alapú helyőrségek, artifact fegyverek és persze kismillió egyéb újdonság várja majd a visszatérő, vagy éppen a zöldfülű játékosokat a Legionben.

Folyamatosan veszít az aktív játékosaiból a World of Warcraft, de ez a kiegészítő sokakat visszacsábíthat.

BURNING CRUSADE OF CATACLYSM

A történet ezúttal a Broken Isles nevű szigetvilágba invitálja a kalandorokat, amely Azeroth területén helyezkedik el. És hogyan is kerülünk oda? Gul'dan, a Warlords of Draenor fő-fő rosszfiúja kicsúszik a Horda és a Szövetség karmai közül, és kiszabadítja Illidant, az első kiegészítő, azaz a Burning Crusade legádázabb gonosztevőjét fogságából. Ezzel együtt megkezdődik a Légió inváziója, ugyanis a Teremtés Oszlopa megsérül, amely lyukat üt a világegyetembe, ahonnan démonok tízezrei rontanak rá Azerothra. A mi feladatunk az lesz, hogy utazzunk el a Broken Isles területére, keressük meg a Teremtés Oszlopát, és zárjuk be a tátongó sebet. Ez a katasztrófa számtalan további esemény elindítója lesz, melyeknek köszönhetően Azeroth-szerte démonok fognak pusztítani, akiket a játékosoknak kell majd megállítani.

ADATOK

KIADÓ **Blizzard Entertainment**
FEJLESZTŐ **Blizzard Entertainment**
MŰFAJ **MMORPG**
MEGJELENÉS **2016**

STÍLUSMINTA

World of Warcraft 2004 (BLIZZARD)
WoW: Warlords of Draenor 2014 (BLIZZARD)

Az új kontinensen öt hatalmas zónát találunk, melyeken természetesen a 100-tól 110-es szintig történő kalandozásainkat tölthetjük el. A szigetvilág déli részén helyezkedik el Dalaran városa, ami valószínűleg ismerős lehet a második kiegészítőből (Wrath of the Lich King), ami hasonlóan, mint akkor, most is otthont biztosít a megfáradt kalandorok számára. Ha pedig már kifarmoltuk magunknak a 110-es szintet is, kitakarítottuk az összes küldetést Broken Isles minden szegletében, akkor mehetünk bulizni az új dungeonök valamelyikébe, amelyekből ezúttal kilencet kapunk, köztük a Violet Hold nevű katakombát, ami Dalaran alatt bújik meg. Nagyobb létszámú, azaz 10-25 fős raidekre is számíthatunk, induláskor kettővel nyit a Legion: az Emerald Nightmare-rel és a Suramar Palace-szal, melyek közül az előbbi lesz elérhető a megjelenés napjától. Ebben hét nagyobb főellenfél várja majd a raidelőket, ami valószínűleg egyetlen WoW-játékosnak sem okoz különösebb meglepetést.

SOK KICSI ILLIDAN

Ahogy fentebb említettük, jó néhány újdonsággal vár majd mindenkit a Legion, melyek közül kétségtelenül a legizgalmasabbnak az új karakterosztály megjelenése ígérkezik. Az expanzióban bemutatkozó új kaszt a Demon Hunter, aki lényegében egy dupla pengét szorongató sötét bőrű figura lesz, olyan, mint maga Illidan. Ilyen karaktert csakis elf vagy blood elf fajjal indíthatunk, s ő a többi kaszttal szemben nem három, hanem csupán kétféle specializációban apríthatja cafatokra ellenfeleit. Az egyik ezek közül a Havoc, ami szimpla DPS-specnek ígérkezik,

hiszen ebben a sebzésosztás feladata jut számára, a másik a Vengeance, amivel tank szerepkörben tetszeleghetnek a Demon Hunterek raidek vagy ötfős partik alkalmával. A DH gyógyítani vagy távolsági fegyverrel harcolni nem képes, ami egy kicsit érthető, hiszen a fejlesztők ezúttal nem akartak nagyon elrugaszkodni a világuk alapszabályaitól – hála az égnek! Jó hír, hogy amennyiben ilyen karaktert szeretnénk indítani, nem szükséges majd 1-es szintről nekivágnunk a hosszú és fáradalmas grindelésnek, hiszen hasonlóan a Death Knightokhoz, ők is Hero Class besorolást kapnak, azaz 95-100-as szinten kezdik meg pályafutásukat. Energiaforrásuk a Demonic Fury lesz, ami hasonlóan gyűlik és működik, mint a harcosok dühe, tehát minél többet küzdünk ellenfeleinkkel, annál gyorsabban töltődik. Ezen erőforrásból lőhetjük el képességeinket, melyek közt különféle közelharci ugrálások, kaszabolások találhatók. A kaszt egyik legfontosabb képessége a Metamorphosis lesz, amivel démonformát ölthetünk magunkra, illetve képesek lehetünk vele duplán ugrani, így nagyobb távolságokat leküzdve. A Demon Hunter kizárólag Cloth és Leather páncélokat hordhat, fegyvere pedig természetesen csakis dupla penge lehet.

WORLD OF GARRISONS ORDERS

Bár valószínűleg sok WoW-játékos nem értene ezzel egyet, de az utolsó kiegészítőben bemutatkozott Garrison-rendszer remekül vizsgázott. Az emberek szerették, hogy volt egy saját „házuk", ahova visszatérve szortírozhatták tárgyaikat, elvégezhették napi teendőiket. A Garrisonnak köszönhetően azt érezhették a játékosok, hogy fontos szerep jut nekik, hiszen mi voltunk a Draenort felszabadító seregek parancsnokai, s ez a hely volt a főhadiszállásunk. Nos, a Legionben kénytelenek leszünk könnyes búcsút inteni e helyőrségeknek – jönnek viszont a Csarnokok, azaz Orderek. Ezek a helyiségek kicsit hasonló funkciót fognak betölteni, mint a Dreanoron található helyőrségek, viszont sokban különbözni is fognak az ott látottaktól. Először is a

A LÉGIÓ

A Lángoló Légió démonok, különféle mutáns fajok, pokolfajzatok serege, amelynek egyedüli célja az, hogy minden élőlényt és rendet elpusztítsanak az Univerzumban. A Légió eddig háromszor támadta meg Azerothot, és mindhárom alkalommal hatalmas áron tudták csak megállítani őket. A Légió célja az, hogy elfoglalják a Titánok művét, és visszaállítsák az Univerzumot eredeti sötét, kaotikus állapotába. A Légió nem kímél semmilyen életet, még a legkisebb virágot is eltiporja azokon a világokon, amiket elfoglalt. Ez a démoni horda felelős több ezer faj kihalásáért, s ezzel együtt több milliárd életért a világon.

Csarnokok nem a saját épületeink lesznek, hanem a kasztunké, tehát minden kasztnak külön Csarnok jut majd. A rogue karakterek Dalaran csatornáiban vernek tanyát, a paladinok a Light's Hope kápolna pincéjében, a sámánok pedig Maelstorm barlangjaiban. E helyeken egyaránt találkozhatunk majd hordás és szövetséges karakterekkel is, s itt kapjuk meg azon feladatokat, amelyek csak azért várnak ránk, hogy megállítsuk a Légiót. E küldetések többnyire személyre szabottak lesznek, tehát kapunk majd olyanokat is, ahol mondjuk sámánunkkal simán szét kell vernünk egy rosszarcú démont, vagy épp gyógyítani kell társainkat. A Csarnokokban nem találunk aukcióházat vagy bankot, de megfordulnak ott a különféle frakciók képviselői is (Sunwalkers, Knight of the Silver Hand), akik persze további feladatokat bízhatnak ránk.

A Csarnokok egyik különlegességeit az ide tévedő, minket szolgáló bajnokok jelentik, akik picit hasonló funkcióval bírnak majd, mint a Draenorban volt helyőrségek követői, azzal a hatalmas különbséggel, hogy sokkal kevesebb lesz belőlük, és sokkal értékesebb, fontosabb feladatokat látnak el

Broken Isles területén öt vadonatúj zóna várja majd a kalandozókat, akiket néhol meseszép táj fogad.

a számunkra. Elküldhetjük például őket egy zónába, hogy ott járőrözzenek, majd amikor mi is odamegyünk, különféle bónuszokat nyújt számunkra a jelenlétük, de természetesen elindíthatjuk őket veszélyesebb küldetésekre is, ahonnan értékes cuccokkal térnek vissza hozzánk. A Dreanorban a cél az volt, hogy felállítsunk egy sereget, és győzelemre vezessük azt. Itt jóval fontosabb, magasabb pozíciót fogunk betölteni: nem csupán hadvezérek leszünk, hanem a Horda vagy a Szövetség vezetői, ennek központi elemét pedig a Csarnokok képezik.

ARTIFACT FEGYÓK

Ha pedig még nem éreznénk elég fontosnak, elég nagy királynak magunkat a World of Warcraft világában, jó hír, hogy érkeznek a nagyon híres és különleges artifact fegyverek, melyekből mindenkinek szépen jut majd egy. Igen, jól olvastátok, artifact ritkaságú fegyverekről van szó, azaz olyan legendás darabokról, melyek látványától is elaléltunk akkor, mikor még gyermekcipőben járt a World of Warcraft. E készségekből minden 110. szintet betöltött játékos szerezhet majd magának egyet annak érdekében, hogy győzelemre vezesse saját frakcióját a Légió ellen. A paladinok így kézbe vehetik a híres Ashbringert, a Death Knightok újra egybekovácsolhatják az összetört Frostmourne-t, ami a Lich Kinggel vívott harc során semmisült meg. A sámánok megforgathatják kezükben a Doomhammert, a druidák pedig magukra ölthetik a legelső nightsaber alakját is. Minden specializációhoz, minden kasztnak jut majd egy-egy különleges, ritka fegyver, melyekből összesen 36 darab lesz a játékban – ez lesz a mi végső és egyetlen pusztítónk. Az artifactok megszerzése persze nem lesz túl egyszerű feladat, mindenkinek személyre szabott küldetéssorozatot kell majd megoldani ahhoz, hogy megkaparintsa a sajátját.

Ezek a fegyverek viszont nem azonnal lesznek olyan brutálisan túltápolt cuccok, mint ahogy a nevük sugallja: szép lassan nekünk kell felfejleszteni azokat hosszú hetek és hónapok alatt. Végig velünk maradnak, tehát más fegyverek nem is fognak esni a Legion területén, viszont lehetőségünk lesz őket fejleszteni és egyedire szabni, így elkerülendő, hogy mindenki ugyanolyan Ashbringerrel rohangáljon világszerte. Mindehhez úgynevezett Artifact Powert kell majd gyűjtenünk, amelyeket fontosabb események teljesítése vagy főellenfelek leölése után zsebelhetünk be. Ebből az erőből nyithatunk meg a fegyverünkön úgynevezett traiteket, amihez egy új interfész is párosul. Ezt megnyitva megjelenik előttünk fegyverünk képe, amin egy fejlődési fa terül el keresztben. Ide helyezhetjük el a megszerzett erőpontokat, amik különleges képességeket nyitnak meg számunkra, vagy fejlesztik a már meglévők valamelyikét (a Death Knight például feloldhat olyan traitet, amivel saját magát is feltámaszthatja).

Ezen eszközöket azonban nemcsak tudásukban, hanem megjelenésükben is személyre szabhatjuk. Mikor a fegyverünk elér egy bizonyos szintet, tehát beleöltünk már pár Artifact Powert, akkor szintet lép, és megnyílnak számunkra különleges festések, megjelenések is (lásd a mellékelt képet); ilyen skineket megnyithatunk azonban raidek, PvP-specifikus feladatok teljesítésével is. Elméletileg rengeteg lehetőségünk lesz majd fegyverünk csinosítására és megjelenésének formálására, valamint ha nagyon

FARMOLJ HAVIDÍJAT

Idehaza sokan csak azért nem játszanak a World of Warcrafttal, mert a havidíját nem tudják kigazdálkodni maguknak. A közel 3500 forintos összeg valóban nem kis pénz azért, hogy játékban maradhassunk, de jobb, ha tudod, hogy a Warlords of Draenorban beépítésre került egy új tokenrendszer, aminek köszönhetően már nemcsak valódi pénzért, hanem aranyért is vásárolhatunk játékidőt. A 30 napos tokenek ára változó, most közel 45.000 aranyba kerülnek, ami nem is annyira vészes összeg: 2-3 hét alatt kényelmesen össze lehet kaparni ennyit szakmákkal, gyűjtögetéssel, régi raidek kipucolásával.

nem leszünk megelégedve a külalakjával, transmog műhelyekben kicserélhetjük bármely más hasonló cucc modelljére.

ÁTALAKULÓBAN A HONOR-RENDSZER

Hónapokkal a Draenor megjelenése után már kijelenthetjük, hogy a játékos-játékos elleni, azaz a PvP fronton nem túl jól muzsikált a program. Ashran nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a folyamatos Honor- és Conquest-pontok farmolása pedig akármilyen szórakoztató is, elszállt felette az idő. Ezt jól tudták a fejlesztők is, ezért aztán a Legion érkezésével teljesen átalakítják a World of Warcraft mögött dolgozó PvP szisztémát is, most harmadszorra – és várhatóan végérvényesen. A rendszer jelenleg úgy működik, hogy az egymás elleni harcokban résztvevő játékosok Honor- vagy Conquest pontokat kapnak, amelyekből tárgyakat tudnak venni maguknak. Nos, ez úgy, ahogy van, repül az ablakon. Ami megmarad, az a Honor pont, amit elkölteni már nem lehet, viszont hasonló módon gyűlik majd, mint a tapasztalati pont. Minél több Honor pontot szerzünk, annál gyorsabban lépkedjük majd a Honor rankokat, melyekből az elérhető maximum 50 lesz. Ezen a skálán minden szint megnyitásával újabb képességeket oldunk fel magunknak, melyek lehetnek passzívak vagy akár aktívak is, hasonlóan a hagyományos Talent-rendszerben találhatókhoz. Ha elérjük a maximális 50. szintet, akkor pedig jöhet a Prestige-szintezés, ami ismerős lehet a Call of Dutyból: nyomunk egy resetet az egészre, kapunk egy új ikont a nevünk mellé, s elkezdhetjük újra gyűjteni a Honor pontokat. E Prestige-váltásokkal természetesen nemcsak új emblémákhoz jutunk, hanem feloldhatunk majd különleges, csak itt elérhető hátasokat is, vagy olyan skineket fegyverekre és páncélokra, melyek láttán biztosan összecsinálják majd magukat szerencsétlen ellenfeleink.

Megijedniük viszont nem nagyon kell, mert az új rendszerben a felszerelés sokkal kevésbé lesz fontos PvP szempontjából, mint eddig. A resilience tulajdonság példá[ul] teljesen kikerül a képből, és nem lesznek olyan hatalmas különbségek egy champion cuccban és egy sima kékben lévő játékos között. Egy példa: ha most megnézünk egy profi PvP játékost, aki már összefarmolta magának a cuccait, akkor ő kb. másfélszer, de inkább kétszer olyan erős, mint az, aki csak most vágna bele a PvP-be. Egy újoncnak így tehát szinte semmilyen esélye nem lenne vele szemben. A Legionben viszont ez a különbség legfeljebb 7%-nyi előnyt jelent majd, tehát a legjobb raiderek sem fognak tudni túlságosan elhúzni a többiek elől úgy, hogy megszerzik maguknak a játékban található legjobb felszereléseket. Itt tehát jóval fontosabb szerepet kap az új Honor-rendszer és a játékosok által birtokolt tudás, mint eddig.

REPÜLNI SZABAD?

Sajnos nagyon úgy néz ki, hogy hasonlóan a jelenleg expanzióhoz, a Legionben is sokáig kénytelenek leszünk mellőzni a repülő hátasainkat. Bár a készítők ígérik, hogy ezúttal kicsit hamarabb lesz lehetőségünk repülve közlekedni az új területeken is, valószínűleg a jól bevált módszert követve fogják ezt implementálni a játékba, tehát csak hónapokkal később, egy achievement teljesítésével tudjuk majd feloldani. Mondjuk nagy problémát nem okozott számunkra az, hogy eddig nem tudtunk repkedni Draenor felett, de ha már olyan szép repülő hátasaink vannak, jó lenne néha megreptetni azokat, nem igaz?

AZ UTOLSÓ LÉGIÓ

Az eddig bemutatott újdonságok tehát elég kecsegtetőek, viszont akad egy rakás homályos terület is, amelyek megmagyarázására még nem adtak egyértelmű választ a fejlesztők. Nem tudjuk például, hogy az artifact fegyverek milyen ritkaságúak lesznek (epic, legendary vagy esetleg valami új), illetve a többi karakterosztályt érintő változások is semmitmondóak. Az például már biztos, hogy a warlockok elvesztik a Metamorphosis képességüket, a Frost specializációs death knightok pedig nem kétkezes, hanem két darab egykezes fegyvert tudnak csak használni, de egyelőre ez minden, amit ismerünk – pedig hatalmas változásokat ígértek ezen a téren is a blizzardosok. Aztán ismételten átalakulnak a szakmák, megújul a transmog rendszer (nem kell minden tárgyat egyenként összefarmolnunk, aminek a megjelenését le akarjuk másolni, komplett szetteket vásárolhatunk vagy szerezhetünk meg), és érkezik még pár új hasznos funkció is a játékba. A Legion megjelenési dátumát még nem tudjuk, de várhatóan jövő év elején már ostromolhatjuk Broken Isles területét, kezünkben a legújabb artifact fegyverekkel. G

Remélhetőleg sokan visszatérnek majd a World of Warcraftba, ha másért nem, legalább a megújult Honor-rendszerért.

MAFIA III

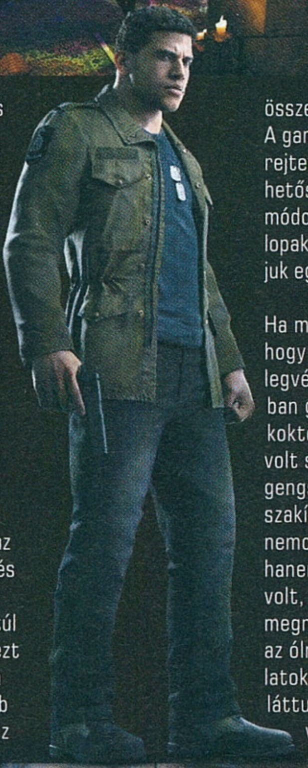
[ÍRTA CHOCHO] **A kis-itáliai spagettigengszterek kora leáldozott, most épp a háborúból hazaeső, meghasonlott, fekete veteránokon a sor, hogy felforgassák New Orleans amúgy sem békés mindennapjait. Rasszizmus, Vietnam, hippik és töméntelen drog – isten hozott 1968-ban!**

Az idei GamesCom legnagyobb játékbejelentése kétségkívül a Mafia III volt, annak ellenére, hogy meglepetést nem okozott a program, hisz a kiadó már jó előre jelezte a németországi bemutatót. Meg kell hagyni, a Take-Two-nak van vér a pucájában, a Mafia II csúfos (inkább kritikai, semmint anyagi) bukása után ugyanis nem sokan mertek volna pénzt tenni arra, hogy folytatást kap az első résszel azonnal legendás státuszba ugró sorozat. Pedig a harmadik rész létezése és megjelenése már kőbe vésett tény, most már nem kell több, mint hogy a játék jó legyen.

CSÓKOLJ MEG, FEKETE VAGYOK!

New Orleans, 1968. Lincoln Clay fiatal fekete férfi létére pokol járta veteránként tér haza a vietnami háborúból. Mivel a katonai nyugdíj még a napi betevőre sem elég, fejest ugrik az éjszakai életbe, ahol a feketék külön gengsztertársadalmat alkotnak, és állandóan harcban állnak a várost egyre jobban uralmuk alá hajtó olasz maffiával. A dörzsölt digók egy nap mészárlást rendeznek a konkurenseik között, Clay pedig egyedüli túlélőként saját bandát alapít, hogy három társával megmutassa az olaszoknak, hol a legjobb a pasta.

Az alapsztori ennél klisésebb akarva sem lehetne, a fejlesztők azonban esküsznek rá, hogy a hatvanas évek viharos, faji problémákkal átitatott amerikai légköre egyedi ízt kölcsönöz majd a történetnek, melyben visszatérő elemek lesznek a rasszizmus, a drogok, a prostitúció, a női egyenjogúságért folyó küzdelem, valamint a háború értelmetlensége.

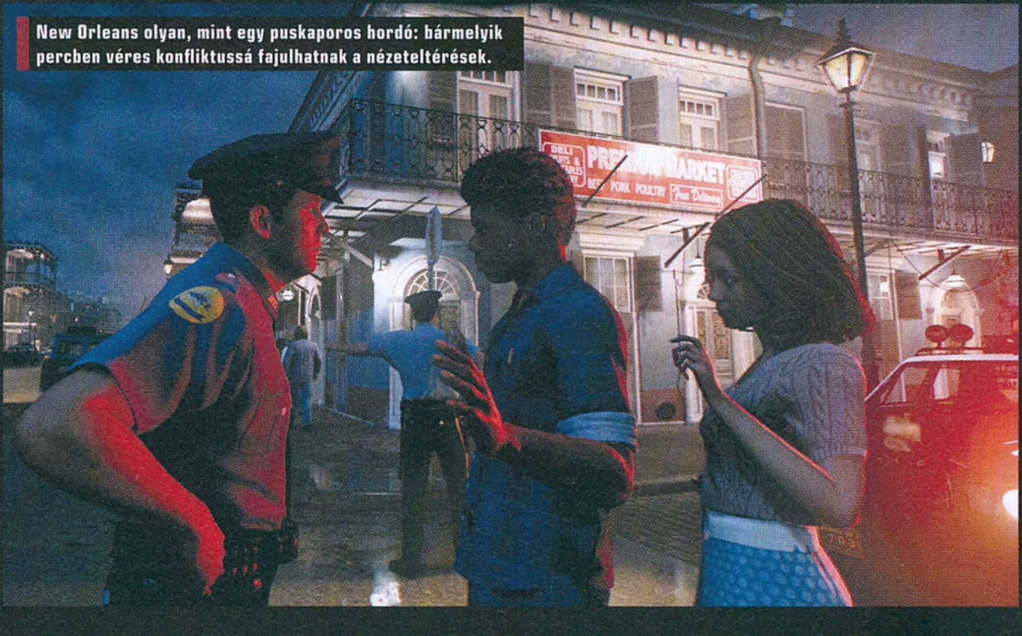


Ez így leírva nem tűnik rossznak, filmek és sorozatok ennél szegényebb kínálatból is csodát tudtak tenni már, arról nem beszélve, hogy a vietnami háború korszaka valamiért még mindig hiánytéma az akciójátékok világában. A Mafia III mindent megtesz majd azért, hogy a komoly, felnőtt körítést életszerűen, a sandbox játékok butaságait elkerülve mutassa be: a forgatókönyv lesz a fókuszban, nem a szabadság, ami több átvezető videót, dialógust és kevesebb értelmetlen rohangászást jelent.

IRÁNY A TEMETŐ!

Na, nem mintha akcióból nem jutna ki elég. A Mafia II egyik legnagyobb hibája az volt, hogy a játékmenet egyszerűen kevés interaktivitást tartalmazott, ellenben sokat kellett vezetni, a sztorinak pedig túl gyorsan vége lett. A harmadik részben ezt elkerülnék a fejlesztők: nem elég, hogy a program hosszabb lesz elődjénél, de több mellékküldetést vehet fel a játékos, és az összes missziónak több megoldása lesz. A gamescomos demóban Clay egy klub alá rejtett drogtanyát számolt fel, meglehetősen erőszakos, „lődd, amíg mozog" módon, lehetősége nyílt volna azonban a lopakodásra is, valahogy úgy, ahogy mondjuk egy Hitmanben láttuk.

Ha már szóba jött az erőszak, úgy tűnik, hogy ez a rész lesz a sorozat eddigi legvéresebb felvonása. A Mafia-játékokban gyakran fröcsögött a vörösvértestkoktél, de általában átvezető videókban volt szerencsénk megcsodálni a virtuális gengszterek testnedveit. A Mafia III szakít ezzel a hagyománnyal, Clay ugyanis nemcsak a fegyverekkel bánik ügyesen, hanem az öklével is. Elvégre katona volt, tudja, hogy kell valakit egy életre megnyomorítani anélkül, hogy pazarolná az ólmot. A közelharcot kivégzőmozdulatok teszik teljessé: a bemutató során láttuk, ahogy antihősünk egy sírkövön veri szét egyik ellenfele fejét.



New Orleans olyan, mint egy puskaporos hordó: bármelyik percben véres konfliktussá fajulhatnak a nézeteltérések.

A CSEHEKNEK ANNYI

Az első Mafiát jegyző Illusion Softworks 2008-ban vette fel a kevésbé jól hangzó 2K Czech nevet, hogy a két évvel később piacra dobott Mafia II-vel aláássa saját tekintélyét. A csapat a játék kiadását követően nem igazán talált magára, utolsó munkájuk a 2011-es Top Spin 4 című tenisz-szimulátor volt. Ezt követően egy Enemy in Sight című háborús FPS-t kezdtek el a cseh-országi srácok, befejezni azonban már soha nem volt módjuk, a Take-Two ugyanis hullámokban elkezdte kirúgni a 2K Czech több mint 180 munkatársát. Bár a stúdió hivatalosan ma is létezik, valójában nem több egy cégérnél és egy névnél; az összes hozzá tartozó sorozatot Amerikába vitte a kiadó, így került a képbe a Mafia III-at fejlesztő Hangar 13 is. Vajon a jenkiknek sikerül megismételni az első rész bravúrját?

A lövöldözésből is kijut majd, mely pontosan úgy működik, ahogy a Mafia II-ben, azaz fedezékről fedezékre szökkenve röpíthetünk golyót a rosszfiúk (vagy épp a jófiúk) koponyájába. Amikor autóba pattanunk, a kocsink „életereje" szabja meg, hogy meddig bírunk egy-egy üldözést. A New Orleans-i zsaruk hírhedten korruptak, ennek ellenére azonban ijesztően kitartóak lehetnek. Felejtsük el a GTA-kban látott bujkálást! Ha ránk akaszkodnak, soha nem rázzuk le őket, egyedül annyit tehetünk, hogy keresünk egy telefonfülkét, és felhívjuk Vitót, hátha ráér segíteni két csík kokó között.

Bizony, azt a Vito Scalettát, akit a Mafia II-ben megismertünk és… nos, meg talán nem szerettünk, de nem is ez a lényeg. A most már koros, az olaszok hülyeségeibe belefáradt Vito dörzsölt, legendás gengszterként csatlakozik Clayhez, és egyike lesz a fekete veterán hadnagyainak. Talán kevesen tudják, de a bűnszövetkezetekben hasonló rangokat használnak, mint a hadseregben. A legalacsonyabb szintű verőlegényeket katonának hívják, az őket koordináló keményfiúkat pedig hadnagyoknak. Mivel Clayék csak négyen vannak, ezért ennél több rangra nincs szükségük, elég, ha egymásért tartják a hátukat. A másik két karakter Cassandra, a haiti fekete csaj, illetve Burke, az ír keményfiú.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Hangar 13

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

The Godfather: Part II
2009 (ELECTRONIC ARTS)

Mafia II
2010 (2K GAMES)

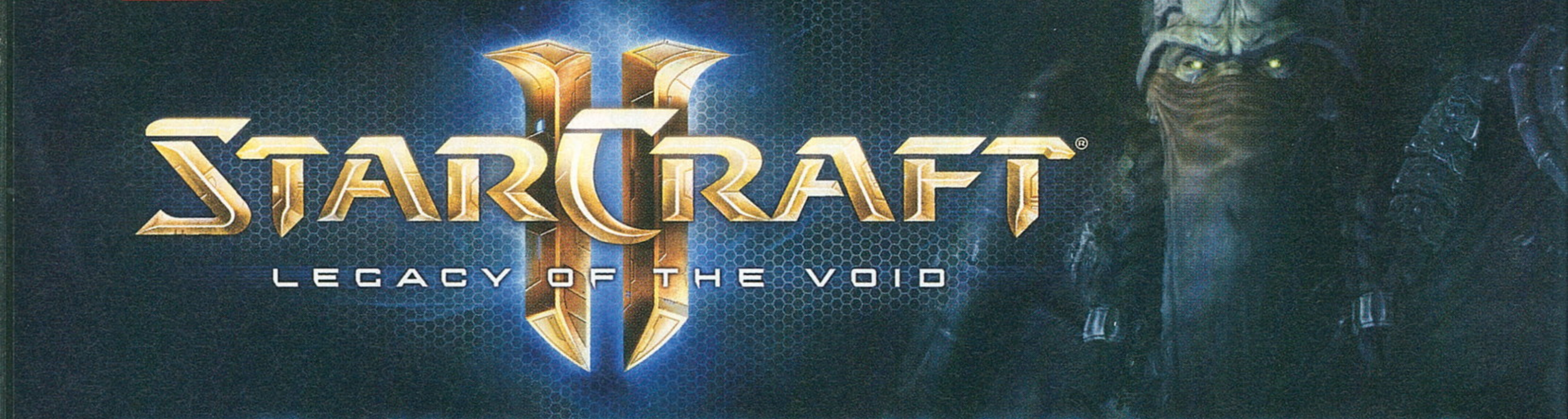
Róluk egyelőre nem sokat tudni azon túl, hogy többek lesznek egyszerű mellékszereplőknél. A Mafia III története ugyanis, bár lineáris, nagy hangsúlyt fektet Clay hadnagyokkal ápolt kapcsolatára. Mindegyik társunknak saját, személyes háttere lesz, hozzá tartozó küldetésekkel, valahogy úgy, ahogy a Mass Effect-sorozatban láttuk. Ha sokat teszünk értük, törődünk velük, egyre szorosabb barátság alakul ki köztük és a főszereplő között, ezt pedig feloldható perkökkel jutalmazza a program. Cassandra, Burke és Vito más-más extra képességekkel ruházza fel Clayt, ez viszont tényleg a legoptimálisabb helyzet. Ha ugyanis emberünk elhanyagolja üzlettársait, azok jó gengszter módjára ellene fordulnak és elárulják őt.

Sokan csalódtunk a második részben, így csak remélni tudjuk, hogy az új epizód fel tud nőni a korszakalkotó első Mafiához.

NEW ORLEANS, A BAJOS VÁROS

New Orleans 1968-as mása méretében sokszorta felülmúlja majd a Mafia 2 Empire Bayét, legalábbis a fejlesztők ezt ígérik – az igazság az, hogy pontos méretet még nem tudunk, a valóságban azonban egy közepes városról van szó, amit a hatvanas években áthatott a faji konfliktus, a dzsessz és a szex. Ennek megfelelően építették fel a játékbeli mását, a GamesComon látott demóban pedig nagyon úgy festett, hogy New Orleans utcáin mindig történik valami. Hol egy lakástűzhöz sietnek ki a tűzoltók, hol egy rendőr bírságol meg egy fekete párt a sarkon a semmiért, hol rabolnak, csalnak, hazudnak a derék polgárok. Sok szkriptelt esemény várható tehát, reméljük, ezek nem válnak majd egyhamar unalmassá.

A fentiek egy korrekt és érdekes játék képét festik elénk, én mégis azt javaslom, hogy legyünk óvatosak a Mafia III-mal. A második rész ugyanis ennél sokkal ígéretesebbnek tűnt, aztán amikor kijött, sokan a fejüket fogva kérdezték maguktól, hogy ezt mégis hogy ronthatták el ennyire. Ami miatt már előre aggódhatunk, az az elsőre közepes tálalás (ami már csak azért is szomorú, mert a korábbi Mafia-játékok csodaszépek voltak a maguk idején), a kissé egyszerű tűzharcok, valamint a feketék és fehérek konfliktusára kihegyezett körítés. Utóbbiba könnyen beletörhet a hangárlakók bicskája, lévén érzékeny témáról van szó, amelyhez ráadásul nem a GTA-sorozat fanyar humorával, hanem realista módon nyúlnak hozzá a srácok. Jómagam bátor és üdvözlendő lépésnek tartom, hogy egy akkora kiadó, mint a Take-Two, fel meri vállalni a hatvanas évek faji kérdéseit – bízzunk benne, hogy tudják, mit csinálnak. A Mafia III jövőre jelenik meg, és a konzolok mellett PC-re is elkészül. Pontos dátum egyelőre nincs, mint ahogy azt sem tudni, hogy visszatér-e végre az első rész legendás Freeride Extreme játékmódja, vagy kapunk-e valamilyen multit (reméljük, nem). Addig azonban van még idő nyúzni a GTA V-öt, szóval csak kibírjuk a várakozást valahogy.



StarCraft II: Legacy of the Void

[ÍRTA WILSON] **Bár a végleges, napra pontos megjelenési dátumot pont a magazin megjelenésekor jelentik be, de nem feltétlenüé kell 2016-ig várni a következő StarCraft II adagra: a nyár végére megjelent egy prológus.**

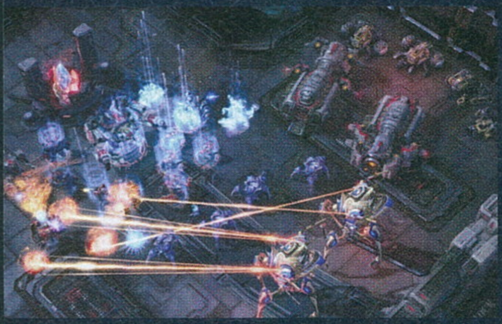
Erre pedig már korábban is volt példa, a Blizzard ugyanis előszeretettel enged betekintést játékai korai változatába: a Heroes of the Storm alfaverziója több mint egy évvel a végleges változat előtt érkezett, és a Diablo III bétájára is akkora tömeg ugrott rá, hogy arra talán még a kiadó / fejlesztő se számított. A StarCraft II helyzete azért más, mert itt a tábor két részre osztható: azokra, akiket kizárólag a kampány érdekel, és azokra, akiket a multiplayer. Utóbbi tesztelésére mindig volt lehetőség, a prológus azonban az előbbire helyezte a hangsúlyt.

Természetesen már itt is sikerül rögtön belefutni mind a zergekbe, mind a terranokba – ilyen a jó édeshármas!

A LEGENDA NYOMÁBAN

A várhatóan még idén megjelenő Legacy of the Void-előzmény ráadásul rettenetesen izgalmasra is sikeredett: a Whispers of Oblivion néven futó, három küldetést magában foglaló minikampányban a legendás Zeratult irányítva kell a Xel'naga prófécia után nyomozni. A három misszió különleges, egymástól markánsan eltérő megvalósítást kapott, a hagyományos egységépítős mókán át egészen a szokásos egyhősös portyázásig, ahol a jó időzítés a siker kulcsa, és nem a rendelkezésre álló erőforrások kimaxolása.

Mire számíthatunk a protosssok oldalán? Pontosan arra, amit terranként és zergként kaptunk: hosszú és tartalmas, filmszerű kampányra, amely lezárja a három frakció aktuális konfliktusát. Nem kell jósnak lenni ahhoz, hogy lássuk, mire megy ki a játék – a három fejezetet magába tömörítő trilógia záróepizódjában elég nagy az esély rá, hogy az egymással örökké háborúzó riválisok összefognak, hogy együtt, három birodalom erejével nyomják le az egész univerzum létét fenyegető titokzatos ellenséget.



ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2015 tél

STÍLUSMINTA

StarCraft II: Wings of Liberty
2010 (BLIZZARD)

StarCraft II: Heart of the Swarm
2013 (BLIZZARD)

FOR THE...

A Whispers of Oblivion ebből igazából nem mutat sokat, elsősorban csak annyit csinál, hogy ráhangolja az érdeklődőket a protossokkal való játékra, ezt pedig baromi jól teszi. Ráadásul még fizetni se kötelező érte, bár jelenleg kizárólag azok érhetik el, akik digitális formában előrendelik a Blizzardtól a Legacy of the Voidot. A prológus idővel publikussá és ingyenessé válik, ezzel pedig tényleg lezárulhat a kör, hiszen a nyáron standalonná vált még a Heart of the Swarm is, vagyis most már a korábbi epizódok megvásárlása nélkül is fejest lehet ugrani a StarCraft II világába. Ám tekintve, hogy van egy Warchestnek hívott új kiadás, amely mind a Heart of the Swarmot, mind a Wings of Libertyt tartalmazza csupán egy játék áráért, eléggé rosszul teszi az, aki inkább kihagyná az előzményeket. Már csak a történetért is: a StarCraft II messze műfajának legjobban kidolgozott, legélvezetesebb darabja, amely mintha egymaga tartaná életben az RTS-eket. Ezt pedig illik támogatni!

Az ízelítő remekre sikeredett, és a korábbi részekből ítélve a kampányra se lehet egy rossz szavunk.

92%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Heart of the Swarm tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/starcraft2-hots

15.09.15
LEGENDARY EDITION
DESTINY
EXPANSION I
EXPANSION II
THE TAKEN KING
DESTINY
THE TAKEN KING
EXCLUSIVE CONTENT
The Ultimate Destiny Experience is Only on PlayStation®
BONUS*
Co-op Strike
PVP Multiplayer Map
Exotic & Legendary Gear
16
www.pegi.info
LEGENDARY EDITION ALSO INCLUDES
DESTINY
EXPANSION I
EXPANSION II
†Available to play at 5am BST for UK and 6am CEST for Rest of Europe. *Sony exclusive PVP Map, Strike, Exotic Weapon & Legendary Armour are timed exclusives until at least Autumn 2016. Broadband internet required. Online only. A minimum of 60 GB available physical hard drive storage is required. That physical storage space requirement will increase in the autumn of 2016 but shall not exceed 80GB (for further information on such planned increase please visit www.destinythegame.com/size-requirements). Various elements and functionality of PS4™ Destiny game require subscription to PlayStation®Plus, subject to change, sold separately. Please see www.destinythegame.com for further details. Terms and conditions apply. © 2015 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Using the software constitutes acceptance of the Destiny Software License Agreement available at http://support.activision.com/license and the Terms of Service and Privacy Policy available at http://www.bungie.net/eula. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
BUNGIE
ACTIVISION
PS4

EMPYRION
GALACTIC SURVIVAL

[ÍRTA WILSON] **Nem köszönthet be úgy az ősz, hogy ne kerüljön fel a Steamre egy újabb túlélős játék, pláne, ha olyanról van szó, ami tud újat is mutatni, és így joggal került be az eladási listák 25-ös mezőnyébe.**

Az Empyrion esetében ez az első ránézésre kissé talán érthetetlen, így ne is kerülgessük az elefántot – ronda, mint a bűn, legalább annyira, mint az ennek ellenére komoly rajongótábort szerző 7 Days to Die, de hát tudjuk, hogy a játékélményt nem ezzel mérik, hanem megismételhetetlen pillanatokkal, egyedi ötletekkel, hangulatos elemekkel. És igazából ezekből bőven akad az Empyrionban, sőt.

KOMBINÁLVA

Ott van rögtön az alaptéma, az űr, illetve a sci-fi, amit érthetetlen módon a műfaj valahogy elkerült. Mindenki leragadt a zombiknál, a posztapokalizmusnál és mostanság a középkornál, pedig a sci-fi az, amiben feneketlen potenciál rejlik. Nagyon egyszerűen le lehet írni azt, miről szól az Empyrion: a túlélésről. Ehhez pedig nem félt kombinálni a Rust és a hozzá hasonlók játékmenetét a No Man's Sky ambícióival, hiszen itt is egy gyakorlatilag végtelen univerzumot kapunk, procedurálisan generált naprendszerek millióival, bennük pedig kolonizálásra váró bolygók egész tömkelegével.

ADATOK

KIADÓ
Eleon Game Studios

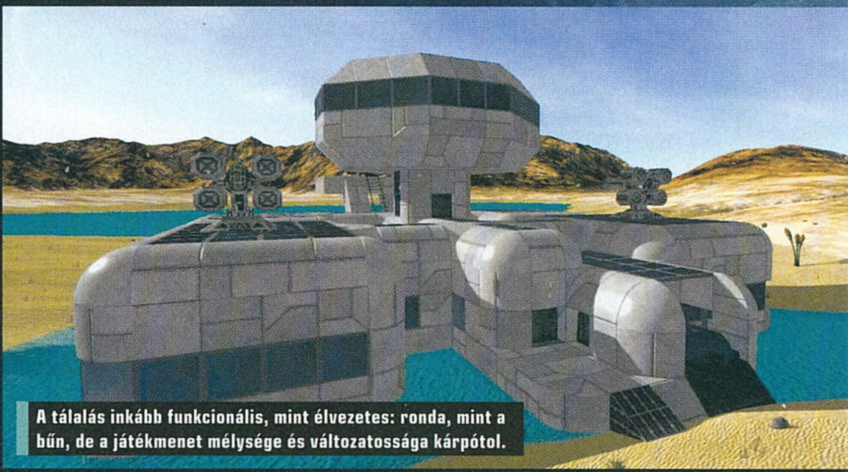
FEJLESZTŐ
Eleon Game Studios

MŰFAJ
túlélőszimulátor

MEGJELENÉS
2015. 08. 05. (alfa)

STÍLUSMINTA

Starforge
2014 (CODECATCH)



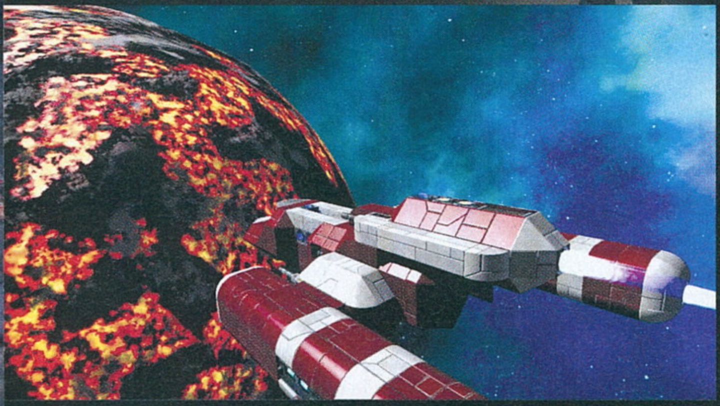
A tálalás inkább funkcionális, mint élvezetes: ronda, mint a bűn, de a játékmenet mélysége és változatossága kárpótol.

Nem önkéntes száműzetésről van szó, az Empyrion ugyanis hajótöréssel kezdődik, és nem a jobb fajtából: űrhajónk ledob a galaxis egy bolygójára, az első pár napra elegendő ellátmánnyal, de kilátástalan jövőképpel – lásd például rögtön azt a cseppet sem elhanyagolható tényt, miszerint a levegő emberi fogyasztásra nem alkalmas, a rendelkezésére álló oxigéntartályok kapacitása pedig meglehetősen véges, így az első és legfontosabb feladatunk annak megoldása lesz, miként termelhetünk ipari mennyiségű oxigént. Ha ez megvan, jöhetnek az olyan apróságok, minthogy muszáj enni és innunk, kell egy hely, ahol alhatunk, és az se árt, ha idővel valahogy megpróbáljuk megbuherálni az űrhajót, elhagyva a lakatlan szigetet, nekivágva az űrnek.

Kissé már megcsömörlöttünk a túlélőszimulátoroktól, de az Empyrionban mégis vannak eddig nem látott elemek!

A MARSI NYOMÁBAN

Ezt a meglehetősen összetett feladatot elérni pedig pont annyira bonyolult, mint az a helyzet, amibe csöppentünk. Az Empyrion senki kezét nem fogja, kizárólag a hivatalos weboldalán / wikijén ad némi instrukciót az első lépéseket illetően, amúgy teljesen magunkra vagyunk utalva. És ez annyira nem jó dolog, a menürendszer kifejezetten összetett, folyamatosan menedzselni kell a tárgylistát, ezt kombinálni a rendelkezésre álló tervrajzokkal, kialakítani egy építési rendet, idővel pedig még a bányászat, és a megszerzett nyersanyag felhasználása is a nyakunkba szakad. Ráadásul mindezt egy maximálisan ellenséges környezetben kell elvégeznünk: van bolygó, ahol a savas eső szó szerint áteszi magát az épületeken (mindent légmentesre kell építeni, mert a legkisebb lyukon át is azonnal távozik az oxigén), máshol a mindenfelé hömpölygő láva akadályozza meg a normális életet, és akkor még nem is találkoztunk a helyi állatvilággal, melynek tagjai általában maximálisan ellenségesek, így a túlélés közben még a bázisunk és a saját életünk védelméről is gondoskodnunk kell.



De ha valami véletlen folytán mindez összejönne, akkor indul a második fázis: az igazi építkezés. Az Empyrion ezen része feneketlen mélységű, nem nagyon van olyan dolog, amit az építőkockákból ne lehetne összepattintani, legyen az egyszerű bányászrobot, napelem, vagy komplett űrbázis (!) – idáig eljutni persze az esély egy a millióhoz, de ha ember szerez maga mellé egy ismerőst vagy egy segítőkész társat, és belevág az online világba, ezt is elérheti. De csak a jövőben: az Empyrion egyelőre a korai hozzáférés első szakaszában van, ám taszító tálalása ellenére messze az egyik legszórakoztatóbb darabja egy olyan műfajnak, ahol mechanikailag már nem nagyon lehet újat mutatni. Az Empyrion azonban remek példája annak, hogy e nélkül is lehet újat és élvezeteset alkotni.

TESZTEK

Csodálatos búcsú, felemás érzések, és rengeteg akció

Ennél rosszabb augusztusunk sohase legyen, ugyanis az a játékdömping, ami a nyár végén a nyakunkba szakadt, inkább az ősz elejét szokta jellemezni, és nem azt a hónapot, amikor régen valósággal küzdeni kellett az életben maradásért az unalommal szemben vívott harcban. Most pedig a szokásos problémába futottunk bele: jóval kevesebb volt a rendelkezésre álló hely, mint a tesztelhető játék, így sajnos megint volt, ami az eltolás áldozatának esett, de előfordultak olyan játékok is, amiket nem hagyhattunk ki. A címlapon szereplő Metal Gear Solid V és a Mad Max egyértelműen augusztus két legnagyobb sztárja volt, de remekül szórakoztunk a Shadowrun: Hong Konggal, a Disney Infinity 3.0-val, a Zombival, és a szinte semmiből érkezett Satellite Reignnel is, nem beszélve a Pillars of Eternity első letölthető tartalmáról, a városépítős játékok műfaját erősítő Lethisről, vagy a PS4-tulajok estéit bearanyozó Until Dawnról. Még több ilyen hónapot kérünk!

A HÓNAP JÁTÉKA
METAL GEAR SOLID V

MAD MAX

SHADOWRUN: HONG KONG

ZOMBI

53 INDIE KEDVENC

VOLUME

44 MEGLEPETÉS

SATELLITE REIGN

81 CSALÓDÁS

DEVIL'S THIRD

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

[ÍRTA WILSON] ***Nem sok játékkészítőnek adatik meg, hogy fél évtizednél is többet ülhet a következő játékán, de ha az embert Kodzsima Hideónak hívják, gyermeke pedig az a sorozat, amely hegyeket mozgat meg és gépeket ad el, akkor semmi sem elképzelhetetlen – még az sem, hogy a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain újradefiniálja a lopakodós játékok műfaját.***

Ha egy atléta azt mondja, visszavonul, általában elhisszük neki, hiszen kevesen visszakoznak és térnek vissza pár menetre, inkább kevesebb, mint több sikerrel. Na de ha ugyanezt egy játékfejlesztő teszi, ráadásul több mint egy évtizeden át, akkor azt már nehéz komolyan venni, még úgy is, ha az illető már megcsinálta a magnum opusát, a játékot, amibe mindent belerakott, amit előtte tanult, és amely nem csupán egy történetet zár le, de egy egész korszakot is. Az 1987-ben útjára indított Metal Gear Solid sagának ez a 2008-as, PlayStation 3-exkluzív Metal Gear Solid 4 volt, amely az új gép és a hozzá járó adathordozó határainak feszegetésével, a játékélményt a filmszerűség oltárán feláldozással, és a néha kifejezetten eltúlzott fanservice-szel kívánt búcsút inteni Solid Snake kálváriájának.

Más, mint az eddigi számozott epizódok, de talán pontosan ezért is annyira élvezetes és szórakoztató.

Annak a végére már kifejezetten nehezen értelmezhető, játékokon, konzolgenerációkon átívelő kálváriának, amely az 1998-ban elindított MGS-forradalom ösvényén gyalogolva kísérte el utolsó útjára a saga egyik főszereplőjét. Hogy aztán Kodzsima miért maradt a fedélzeten, azt azért nem annyira nehéz kisakkozni: egy ember sem hagyja ott szívesen a gyermekét, főleg, ha az a gyermek minden idők egyik legsikeresebb és legnépszerűbb franchise-a: nem csupán videojátékok, de könyvek, képregények, rádiódrámák is tartoznak hozzá, az ezernyi előzményről, mellékjátékról nem is beszélve. Így Kodzsima maradt, mert a feltételek adottak voltak: nemcsak a világ összes pénzét megkapta a következő Metal Gearhez (egyes számítások szerint bőven 100 millió dollárról beszélünk), és hozzá még az idejét is (2008-tól egészen 2015-ig tartott a fejlesztés), de még saját birodalmat is építhetett Kojima Productions néven, japán és amerikai divízióval. Ha pedig a Metal Gear Solid 4 az az MGS-epizód volt, amely minden szálat elvarrt, akkor a Metal Gear Solid V mindazon dolgok gyűjteménye, amit Kodzsima a játékiparban töltött közel három évtizede alatt tanult.

ADATOK

KIADÓ **Konami**

FEJLESZTŐ **Kojima Productions**

MŰFAJ **akció-kaland**

MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Metal Gear Solid: Peacce Walker 2010 (KONAMI)

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes 2014 (KONAMI)

RÉGI / ÚJ VIZEKEN

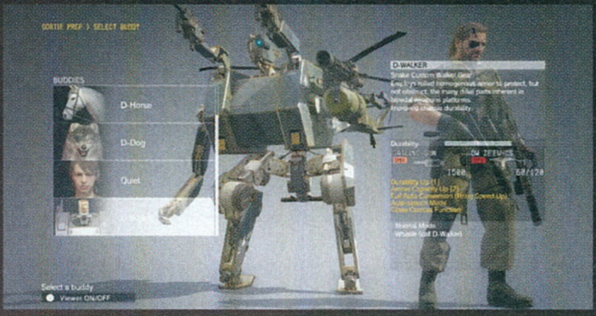
A Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ugyanis egyáltalán nem azt az irányt követi, melyet az őt megelőző számozott epizódok tapostak ki. Ez meglehetősen furcsa egy sorozattól, amely igazából mindig is görcsösen ragaszkodott pár panelhez: a Kodzsima filmimádatából és rendezői ambícióiból származó 40-90 perces (!) átvezető animációkhoz, a szűkös játéktérhez, az ultralineáris történetvezetéshez és a lassan, epizódról epizódra adagolt újdonságokhoz, amelyek mindig a játékmenet egy bizonyos oldalát bővítették. A legnagyobb ugrást ezen a téren mindenképp a Metal

HOZD A MENTÉSED

Ha a Metal Gear rajongók többségéhez hasonlóan te is mindent kivasaltál a Ground Zeroesból, amit csak lehetett, jó, ha tudod, hogy nem veszett kárba a munkád: a Phantom Pain minden platformon (persze csak családon belül, tehát ha PC-n toltad, konzolon nem megy, ahogy a Microsoft-Sony gépek között sincs átjárás) be tudja hívni a felvezető játék mentését, feltéve persze, ha éltél ezzel a lehetőséggel a GZ-ben. Nem bonyolult a folyamat, mindkét játék főmenüjében ott szerepel a mentés felhőbe töltésének indítása, illetve az onnan való letöltése. És mi nyerhető ezzel? A bázis csapatához csatlakozik minden kimentett rab, Snake ruhatárába bekerül a GZ-ben viselt öltözet, sőt, még az Omega-tábor is újra bebarangolható.

Gear Solid 3 hozta, a kizárólag ott látott, rendkívül komoly és hangulatos gyógyítási rendszerével (a csatatéren kellett kiszedni a testbe fúródott golyókat, helyrerakni a kificamodott ízületeket vagy a megrepedt csontokat), a kissé körülményes, de formabontó camouflage szisztémával (Snake komplett ruhatárral rendelkezett, és a viselt öltözettől függött, mennyire tudott beleolvadni a környezetbe). Az MGS4 ezekből ugyan keveset tartott meg, de mindenképp egy sztoriközpontú epizód volt. Nos, a Metal Gear Solid V-ben történet alig lelhető fel, illetve annyira lassan és kis adagokban van adagolva, amely meglehetősen idegen a sorozattól – mégis ez a széria egyik legjobb epizódja, amely valaha megjelent.

Hogy lehetséges ez? Egyáltalán miként lehet egy olyan sorozatban kevés sztoriról beszélni, amely egyetlen részbe is képes volt annyi szereplőt, szervezetet, szakszót pakolni, mint egy enciklopédiába? Úgy, hogy a The Phantom Pain nem a számozott epizódok formuláját követi, hanem a 2006-os, PSP-exkluzív The Portable Opsét. Ez egy hordozható MGS-epizód volt, a platform képességeihez igazítva: rövid, szabadon kiválasztható, vagyis nem lineáris sorrendben teljesíthető 10-20 perces szólómissziók váltogatták egymást egy piszkosul addiktív csapatépítő modullal, ahol a harctéren elkábított őröket „elrabolva", majd a saját oldalunkra állítva hozhattunk létre saját zsoldoscsapatot, ráadásul a '60-as években, Solid Snake felmenőjét, az MGS 3 főhősét, Big Bosst (aki ekkor még Naked Snake néven futott – ha nem tudod, mi a különbség, a legjobb, ha nagy levegőt veszel, és beleveted magad az MGS-históriába; bonyolult dolog!) irányítva, hat évvel az MGS3 eseményei után. Bár a PSP (és utódja, a Vita) is meglehetősen gyorsan beleállt a földbe nyugaton, valójában egy teljesen új korszakot nyitott a széria történetében, amely a 2010-es,



70%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett MGS V: Ground Zeroes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/mgs5gz

eredetileg szintén PSP-exkluzív, aztán PS3-ra és X360-ra is kidobott Peace Walkerben csúcsosodott ki, amely pazar keretbe foglalta elődje játékmenetét, ott csiszolva rajta (menürendszer, interfész, sztori), ahol arra szükség volt. És a Phantom Pain pontosan ezt tökéletesíti.

VISSZA A MÚLTBA

Az, hogy a Phantom Pain miről szól, persze már jó ideje nem titok, hiszen a Ground Zeroes közvetlen folytatása, illetve a Metal Gear Solid 3-mal elstartolt múltbéli idővonal utolsó eleme, amely összeköti a sorozatot elindító MSX-es epizódot. Nem értesz ebből semmit? Az nem feltétlenül a véletlen műve, az MGS tősgyökeres konzolos sorozat, PC-re csak a Metal Gear Solid 1-2 jelent meg, és azok egy teljesen más idővonalnat mutattak meg. A The Phantom Pain az elmúlt évek MGS-eihez hasonlóan Solid Snake apja, Big Boss történetét mesélik el, egészen az 1960-as évektől kezdve addig a pontig, míg BB a világból kiábrándulva rá nem tér a gonoszok útjára – vagy legalábbis ez volt a sztori hivatalos magyarázata. Az MGS 4 óta azonban tudjuk, hogy ahogy semmi sem fekete és fehér, úgy BB sem nevezhető agresszornak.

Kronológiailag a Phantom Pain a Ground Zeroes után, de még az MSX-es Metal Gear előtt helyezkedik el – mivel a GZ PC-re is megjelent, ezért nincs ok a kihagyására. Egyrészt mert önmagában is remek élmény, másrészt pedig nélküle elég nehéz megérteni, miről is van szó, hiszen... és itt most jobb, ha ugrasz egy bekezdést, ha még nem volt hozzá szerencséd. Szóval: a Ground Zeroes végén Big Boss bázisát támadás éri, ismeretlen fegyveresek felrobbantják a tengeri komplexumot, BB maga pedig az óceánba csapódik egy helikopterben. Ez általában minden átlagembert azonnal kivégezne, BB-t viszont keményebb fából faragták: ugyan száznál is több repesz

maradt a testében (a bőre alatt és azon is), de átvészeli a balesetet – kilenc év kómával. A nyolcvanas években tér magához, egy ciprusi kórházban, ahol egy titokzatos idegen segít neki kijutni. BB karját vesztve, legyengülve, de visszatér a frontvonalra, ismét a nulláról építve fel egy saját zsoldoscsapatot, miközben megpróbálja kinyomozni, mégis ki támadta meg egykori bázisát, ki akarta eltenni láb alól. A szálak Afganisztánba vezetnek, ami pont ideális terep egy zsoldosnak, hiszen éppen ekkor zajlik az szovjet-afgán háború, ám gyorsan kiderül, hogy a két ország konfliktusa valójában egy jóval nagyobb, régebb óta zajló összecsapás egyik állomása.

A DÖNTÉS SZABADSÁGA

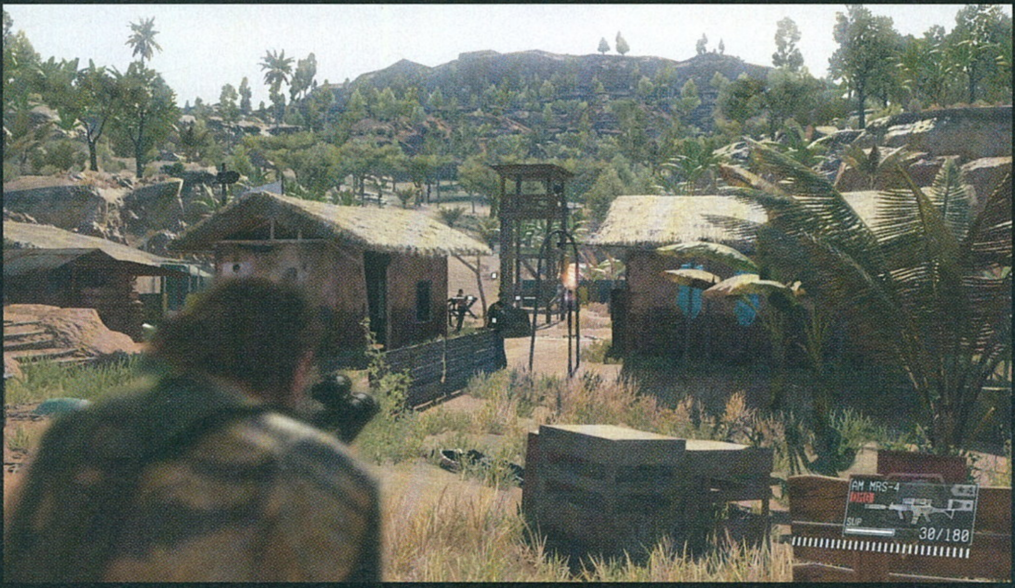
A Phantom Pain a meglehetősen egyszerű felütés ellenére persze vérbeli Metal Gear Solid epizód, vagyis rengeteg benne a nyugati ember ízléséhez mérve természetfeletti / animés elem, jó mélyen átitatva történelmi eseményekkel, illetve azok alternatív változatával. Furcsa és meglehetősen érdekes azonban az, hogy mennyire kevésnek tűnik a tényleges narráció: nyoma sincs fél- vagy egyórás átvezető videóknak, a leghosszabb is maximum tízperces, de annyira sporadikusan adagolják, hogy fel sem tűnik. Ez kizárólag két dologhoz vezethető vissza. Egy: Kodzsima bevallotta, hogy a klasszikus MGS-es passzív, túlságosan hosszú videók kora lejárt. Kettő: maga a felépítés sem támogatja ezt, hiszen a Phantom Pain valamennyire nonlineáris. Bár van eleje, közepe és vége, de ezek nem egy sima vonalon követik egymást, hanem egy szerteágazó farendszerben, ahol te magad döntöd el, hogy melyik küldetést hajtod végre.

Nemcsak a bázis színe festhető át, de még saját embléma is készíthető, ami a katonák és Snake egyenruháján is megjelenik!

ZŰRÖS VÁLÁS

Az év és az évtized talán legmegdöbbentőbb videojáték-ügye volt Kodzsima és a Konami szakítása: nemhogy keleten, de nyugaton sem nagyon látni olyat, ami ott történt. Aki lemaradt volna: a kiadó felfuttatásában oszlopos szerepet játszó, sikert sikerre halmozó Kodzsimát márciusban előzmény és indoklás nélkül kidobták, nevét még a korábbi epizódok weboldaláról és a frissen nyomott példányok borítóiról is leszedték. Alkalmazott helyett szerződéses munkássá vált, és eltiltották az MGS5 globális promóciós túrájától is. A legjobban persze saját stúdiója szívta meg: nagyon úgy néz ki, hogy mind a japán központnak, mind a Los Angeles-i divíziónak annyi.

A missziók két jól elkülöníthető részre oszlanak: „main mission"-nek hívott szakaszokra, melyek a sztorit lendítik előre, és „side ops" elnevezésű mellékküldetésekre, melyek elsősorban a bázisépítést erősítik, illetve az eseményekhez raknak hozzá kisebb-nagyobb darabokat. Sztoriküldetésből van vagy ötven, mellékmisszióból pedig minimum két és félszer ennyi, ezek pedig elképesztő számok, a PP keresztben lenyeli bármelyik korábbi MGS-t. Tartalma már-már a Witcher 3 mércéjével mérhető: a sztori alsó hangon is vagy 40 órás, de aki maximalista, és mindent meg akar csinálni, minimum ennek a kétszeresével számoljon – és lehet, hogy még akkor sem látott minden missziót, tudott le minden feladatot. Miket kell csinálni? Bázisokba bejutni, gépeket szabotálni, rabokat kiszabadítani, célpontokat likvidálni, információt gyűjteni. Alapjáraton ezek egyike sem tart sokkal tovább 30-50 percnél, ami pont ideális, de ez a szám kissé csalóka – az MGS gerincét még mindig a tökéletességre való törekvés adja, hiszen minden misszióért osztályzat jár. Ez rengeteg tényezőből tevődik össze: abból, hogy megölünk-e valakit, hogy észrevettek-e, hogy az ellenfelek fújtak-e riadót, hogy újrakezdtük-e esetleg egy checkpointtól, és ez még mindig nem a teljes lista. Emiatt a küldetések újrajátszására komoly motiváció van, de akit nem vonzanak a statisztikák, az is garantáltan neki fog ugrani, mert a Phantom Pain hihetetlenül flexibilis, igazából köröket ver még a hasonló elven működő Hitman-szériára is.



A korábbi MGS-ekben is volt lehetőség egy-egy objektívát többféleképpen teljesíteni, de itt tényleg nincs olyan misszió, amit ne lehetne legalább háromféleképpen letudni – erővel, lopakodással vagy épp unortodox

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A TÁVCSŐ A BARÁTOD

A játék egyik leghasznosabb eszköze a bármikor előhúzható távcső, amely három fokozatban képes zoomolni, így akár 150-200 méter távolságból is simán kiszúrhatod az ellenfeleket. Akit így bemérsz, az ikont kap a feje fölé, így akár a falakon keresztül is láthatod a helyzetét. Ez különösen nappal kritikus fontosságú, amikor nem tudod szemre belőni, mi az a távolság, ahol még nem szúrnak ki.

A MEDVE NEM JÁTÉK

Az alkoholos sör nem sör, a medve nem játék, egy tank pedig nem sima ellenfél: mindig mérlegelj, mielőtt nekivágsz egy műveletnek, mert ha nincs meg minden információ, bármikor belefuthatsz menthetetlen helyzetekbe. Csak akkor cselekedj, ha biztos vagy benne, hogy nem te húzod a rövidebbet: nem érdemes ajtóstul rontani a házba, gyorsan szétkapnak a golyók, és erősítést is kaphatsz a nyakadba.

MULTITASK

Nem nagyon van olyan küldetés a játékban, melynek ne lenne egy csomó alternatív feladata is. Bár ezek megoldása teljesen opcionális, a saját érdekedben igyekezz minden kitűzött célt letudni. Így zsebelheted be a legtöbb pénzt és erőforrást, garantálva azt, hogy a későbbiek során nem kerülsz bele megoldhatatlan szituációba azért, mert nincs meg a rendelkezésre álló repertoár.

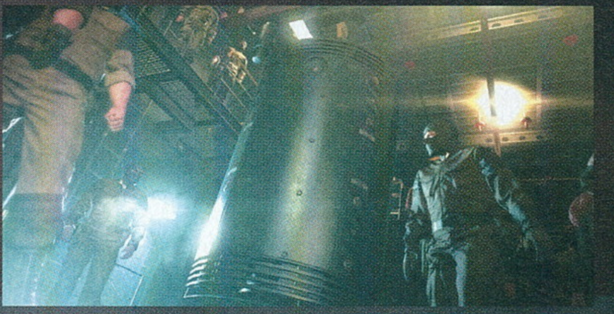
ÚJABB KODZSIMA TRÜKK

Az eddigi epizódokon szocializálódva megszokhattuk, hogy Kodzsima előszeretettel vezeti meg a játékosokat, és ez nem volt másként az MGS 5 esetében sem. 2012 decemberében, a Spike csatorna videojáték-díjátadóján bemutattak egy The Phantom Pain nevű játékot, egy ismeretlen, Moby Dick Studio néven futó svéd csapattól, amit egy befáslizott arcú fickó, egy bizonyos Joakim Mogren prezentált. A játék logója nagyon furcsán nézett ki, hiszen nemcsak, hogy az MGS-sorozat betűtípusát használta, de még rá is lehetett applikálni az MGS feliratot. A helyzet furcsaságát csak emelte, hogy a helyszínen tartózkodó Konami-képviselők egy része Moby Dick Studio pólót viselt. Később Mogren még egy interjút is adott a Gametrailersnek, és mikor rámutattak, hogy a játék Kodzsima Fox Engine-jét használja, sőt, még annak logója is megtalálható benne, az interjúnak vége szakadt. A vicces kálvária márciusig tartott, a 2013-as GDC-n Kodzsima hivatalosan is elismerte az MGS 5 létezését, és azt, hogy két adagban érkezik – a Ground Zeroes felvezetésként funkcionál, a Phantom Pain pedig a komplett élményt adja.

megoldásokkal. Nézzünk egy példát: az egyik első küldetésben egy kisebb szakasznak eligazítást tartó szovjet parancsnokot kell likvidálni. Oda lehet menni állig felfegyverkezve, lepuffantva a világon mindenkit, és az ember ilyenkor igazi akcióhősnek képzelheti magát. Meg lehet ezt azonban oldani lopakodással is, úgy, hogy senki sem vesz észre, mint egy titkos ügynök. Az unortodox megoldások közé tartozhat viszont az is, hogy becsempészünk egy bombát a célpont közelébe, mondjuk az őt szállító járműre C4-et tapasztva, vagy a saját bázisunktól légitámadást kérve arra az épületre, ahol épp tanácskoznak, akár több kilométer távolságból kiiktatva a szerencsétlent. És ez csak egyetlen példa, egyetlen küldetésre – szorozzuk ezt be legalább százzal, és már látható, miért is letehetetlen, miért szinte feneketlen a Phantom Pain.

NYOLCVAN NAP ALATT...

Hogy lehetséges ez azok után, hogy az MGS 4 játéktere kis túlzással alig volt nagyobb egy cipősdoboznál? Úgy, hogy a PP szakított az eddigi felépítéssel, és a sandbox világok felé nyitott. A Phantom Pain játéktere hatalmas, az afganisztáni térkép a GZ-ben látott bázis úgy kétszázszorosa... és ez csak az egyik helyszín, ezenkívül még megfordulunk Afrikában is, ami ugyanennyi látni- és tennivalót kínál. Ezek a világok persze nem mérhetők mondjuk GTA-mércével, sem a méretüket, sem



a kidolgozottságukat tekintve, elvégre Afganisztán nem nagyon áll másból, mint aprócska településekből, rengeteg katonai bázisból és sivataggal, sziklás részekkel tűzdelt hegyekből-dombokból, míg Afrika itteni szeletében a sáros-erdős vidék dominál. Ennek ellenére piszkosul nagy a bejárható terület, a kipucolandó helyszín, a teljesítendő feladat, és az sem egészen mindegy, mikor és hol tartózkodunk. Van ugyanis dinamikus napszakváltás, sőt, időjárás is, és ezek egyike sem kizárólagosan látványelem. Éjszaka például megváltozik az őrök útvonala, az őrposztjuk, az elhelyezkedésük és a létszámuk. Értelemszerűen sokkal könnyebb ilyenkor lopakodni, mint fényes nappal, de az is számít, hogy esik-e az eső, vagy épp homokvihar van-e, mert az tényleg akár méterekre csökkentheti a látótávolságot. Az idő szerencsére bármikor előretekerhető, úgyhogy nem kell egy helyben dekkolni órákig, pár másodperc alatt éjszaka vagy épp nappal teremthető. Fontos azonban észben tartani, hogy nemcsak az őrök pozíciója változhat az idő múlásával, de a célpontoké is: a megmentendő rab megpróbálhat elszökni, a kiszemelt célpont elautózhat a térkép egy teljesen más pontjára.

Ez a szabad mozgás persze Big Bossra is vonatkozik, aki a sorozat történetében először rendesen használhatja is a járműveket: dzsipeket köthet el, tankokat vezethet, ha úgy hozza a kedve, vagy ha engedik a

KUTASS, FEJLESSZ

Mivel minden egyes fegyvert és kiegészítőtárgyat magadnak kell kifejlesztened, ezért próbáld a lehető leggyorsabban felhúzni a kutatócsapatodat, majd folyamatosan istápolni őket. Minél magasabb a szintjük, annál több ajtó nyílik meg előtted, és annál több megoldás válik elérhetővé az egyes missziók teljesítéséhez. Mennyivel jobb mondjuk ellopni a járműveket, mint felrobbantani...

ÁLLATI HŐS

Remek pénzkereseti lehetőség az állatok kimentése a hadiövezetekből. Ehhez ugyanúgy el kell őket altatni, mint a katonákat (bár egy későbbi fejlesztéssel megnyitható egy ezt kiváltó csapda is), aztán Fulton léggömbbel vissza is lehet őket küldeni az anyabázisra. A kellő létszámmal rendelkező Intel-csapat akár meg is tudja jelölni a térképen a lelőhelyeket, így céltudatosan is vadászhatsz.

VÁLTOGASD A TÁRSAID

Bár logikusnak tűnhet egy társsal a lehető legjobb viszonyba kerülni és végig kitartani mellette, ez valójában megnehezíti a továbbhaladást. Hiába halsz meg Quiet idomaiért vagy a kutya kedvességéért, vannak olyan helyzetek, ahol mérhetetlenül több eséllyel indulsz, ha a megfelelő társ van az oldaladon. Igyekezd váltogatni őket, mindegyiküknek ugyanannyi figyelmet szentelve. A játék meghálálja!

KÉRJ UTÁNPÓTLÁST

Ne ijedj meg, ha küldetés közben gajra megy a hangtompítód, vagy kifogysz a golyókból. Utánpótlást általában mindig találsz az őrposztokon, bázisokon, de jóval egyszerűbb, ha bemész az iDroidod menüjébe, és te magad kérsz segítséget: egy-két perc elteltével az égből kapsz dugig töltött szeretetcsomagot, de akár légi támogatást is kérhetsz, lebombázva a térkép egy általad kijelölt részét.

Egy feladatot sokadszorra elbukva felvehetsz egy csirkesapkát, így ha ilyenkor észrevesznek, három alkalommal megúszhatod a riadót.

körülmények. Alapjáraton mégis lóháton közlekedik: a D-Horse-nak hívott állat az egyik legfontosabb társunk – BB ugyanis nincs már magányra ítélve, segítséget nem kizárólag rádión át kap, de a terepen is. Egyszerre mindig csak egyvalaki kísérheti, a történet során összesen négyen csatlakozhatnak hozzá. Az említett ló, D-Dog, a németjuhász, D-Walker, a lépegető robot, illetve a hiperdögös, néma mesterlövész lány, Quiet. Mindegyikük eltérő módon asszisztál: a kutya több tíz méterről kiszagolja az ellenfeleket, akik rögtön egy helyzetjelző ikont kapnak a fejük fölé, de képes ugatni is, elvonva a figyelmet, vagy akár egy késsel meg is ölhet egy célpontot; a patás lócitromán meg tudnak csúszni a járművek, amiket aztán egy későbbi fejlesztéssel vissza is lehet küldeni a saját bázisunkra; D-Walker nemcsak baromi gyorsan közlekedik, de fegyverek is szerelhetők rá, és így olyan lesz, mint egy mobil tank; Quiet

szintén kiszagolja az ellenfeleket, mesterlövészpuskájával pedig gyilkolásra és altatásra is alkalmas.

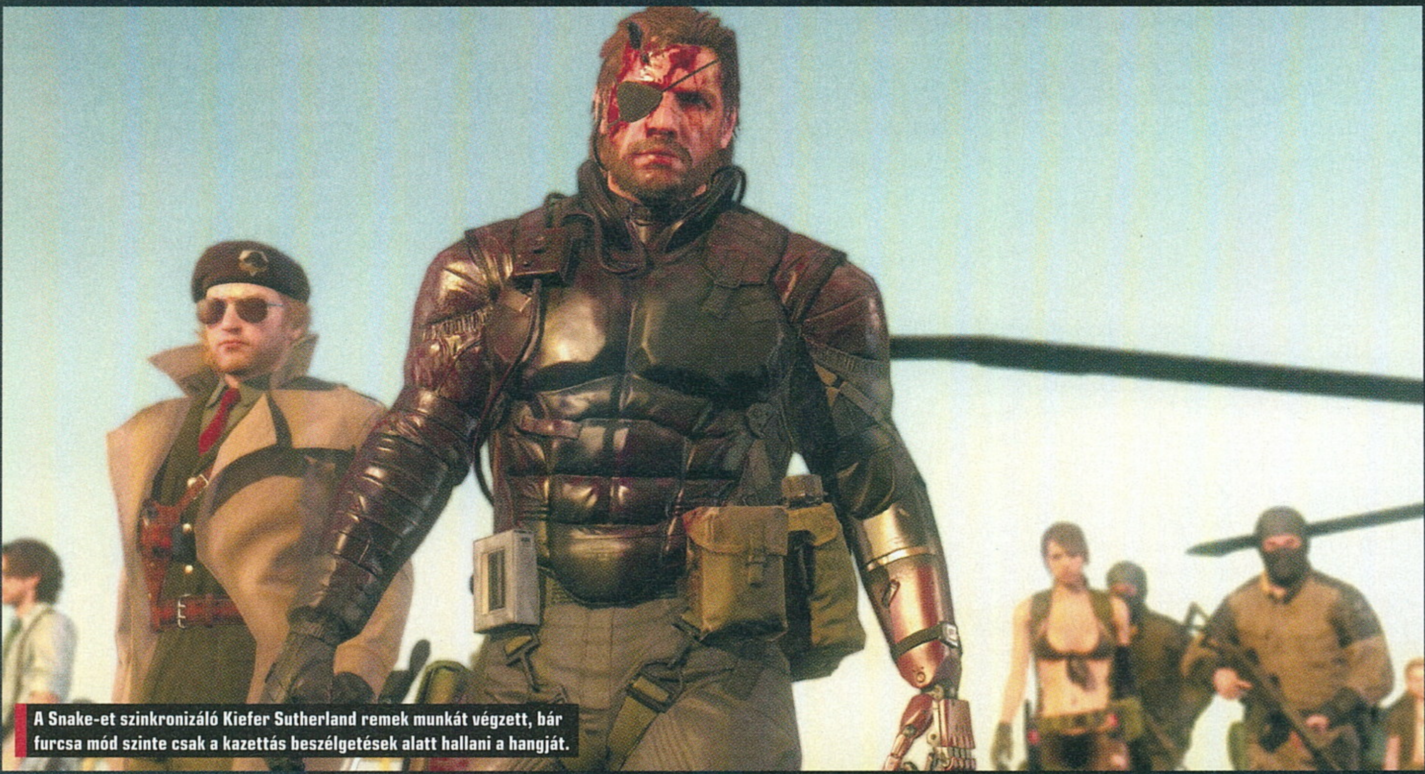
Társaink képességei folyamatosan nyílnak meg, annak fényében, hogy hányszor visszük őket magunkkal: értelemszerűen minél többször, annál jobban kedvelnek minket, és annál rátermettebbek és hasznosabbak a csatatéren. Nélkülük sem lehetetlen boldogulni: most is vannak különleges szabályrendszerű mellékküldetések, például olyanok, melyeket szó szerint egy szál ruhában, fegyverek nélkül kell megoldanunk, szerepük mégsem elhanyagolható, legalább olyan hasznosak és fontosak, mint a jól összeállított arzenál.

BIG SHELL 2.0

Big Boss minden eddiginél több fegyver és eszköz közül választhat. Előbbiből kétszer kettőt vihet magával: két elsődleges és két másodlagos eszközt, a pisztolytól kezdve a gépfegyveren és a shotgunon át egészen a rakétavetőkig vagy a mobil fedezéket nyújtó pajzsig. Ezeket azonban meg kell nyitni, a Peace Walkerben látott módon, azaz kutatással. A PP-ben ezt most is a bázis, illetve az ott szolgáló katonák végzik el – a legfontosabb e támaszpont felfejlesztése, illetve a saját zsoldoscsapat létszámának felduzzasztása. Embereket nem nehéz szerezni, elég csak elaltatni az ellenségeket, majd egy Fulton nevezetű ballont rájuk aggasztva egy repülő rögtön haza is viszi őket. A léggömbök mennyisége limitált, a készlet vagy a bázisra visszatérve, vagy utánpótlást kérve tölthető vissza, és a kivonás sikeressége függ az időjárástól is: szakadó esőben, homokviharban vagy ködben nagy a kudarc esélye, tiszta ég esetében viszont szinte mindig sikerül. Magasabb fejlettségi szinten mozsárágyúk, rögzített gépágyúk is elköthetők (és akár jó pénzért el is adhatók),

MULTIPLAYER KÉSŐBB

Sajnos a korai tesztelés egyik örök mumusa, hogy a multiplayer mód sohasem aktív, és ez sajnos így volt a Metal Gear Solid V esetében. A helyzetet csak bonyolítja, hogy az MGS 4-nél nagyon népszerű, de meglehetősen nyers multiplayer most még az alapkiadásban sem lesz benne. A konzolosok október 6-tól vághatnak bele az össznépi csatákba, a PC-sek viszont kénytelenek egészen 2016 januárig várni, úgyhogy a játék ezen részét csak később fogjuk tesztelni.



A Snake-et szinkronizáló Kiefer Sutherland remek munkát végzett, bár furcsa mód szinte csak a kazettás beszélgetések alatt hallani a hangját.

sőt, később még komplett járműveket, akár tankokat (!) is le lehet nyúlni, majd azokat bármikor be is lehet vetni.

Támaszpontunk kapacitása természetesen véges, így idővel muszáj lesz csak olyan ellenfeleket elrabolni, akik megfelelő képességekkel rendelkeznek. Ezt a játék most is betűk szerint méri: az E a legrosszabb, és valahol az SS++ környékén vannak a szuperemberek. E paraméterek több külön

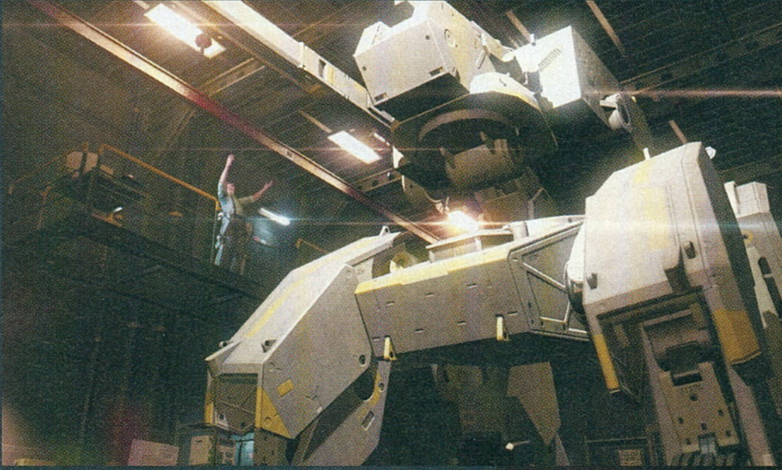
és értékes nyersanyagokat, pénzt vagy akár járművet rabolnak.

Ebből a legértékesebb nemcsak a pénz (ebből kell minden fejlesztést, új tárgyat finanszíroznunk), de a nyersanyag is, mert azt használva bővíthető a bázis. Az olajfúrótoronyra emlékeztető, az óceán felszínén elhelyezkedő platformokból vagy kéttucatnyit lehet létrehozni, így a játék végére már akkora lesz támaszpon-

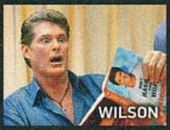
Kodzsima egyszer már elbúcsúzott a sorozattól, de ha tényleg ez a vég, akkor ez bizony tökéletes lezárás!

kategóriát reprezentálnak: minden katona jártas lehet a csatában, a gyógyításban, a kutatásban, meg még legalább ennyi dologban. Ez alapján kell eldönteni, mely csapatban tudnak a legjobban hozzájárulni a bázis fejlesztéséhez – mindig az adott team szintjétől függ, milyen új cuccokat fejleszthetünk ki, de például a csataképességük határozza meg, milyen missziókra küldhetők. A PP ezen része pont olyan, mint az AC-sorozaté, vagyis egy világtérképen választhatunk számukra küldetéseket, melyeket ha sikeresen megoldanak, fejlődnek, szintet lépnek,

tunk, mint egy kisebb falu, ráadásul most már be is járhatjuk ezeket. Szerepük nem csupán látványelem (bár kétségtelen tény, baromi jól néznek ki), de funkciójuk is van. Itt beszélgethetünk a főbb karakterekkel, lemoshatjuk a ruhánkat (ami folyamatosan koszolódik, sőt, minél több találatot kapunk be, annál több vér fedi, ami a mentális állapotunkra is kihatással van), extra feladatokat hajthatunk végre, vagy ha engedélyeztük az online módot, akkor kiállhatjuk a rivális MGS-játékosok invázióját is, akik katonai egységeket küldve próbálják szabotálni a



ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i5-4460, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650 2 GB VGA, 28 GB HDD, 64 bites Windows

A Phantom Pain méltó lezárása a Kodzsima-korszaknak, bár a múltat ismerve azért ne legyünk biztosak benne, hogy a japán zseni leteszi a lantot. Elvégre, ahogy a háború, úgy Kodzsima és az MGS is örök.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO

Tökéletesre csiszolt, ultraaddiktív játékmenet, remek társak, hihetetlen szabadság a missziók megoldása terén.

KONTRA

Lassan adagolt és kissé MGS-idegen sztori, néha felesleges epizodikusság, látványban pedig a Ground Zeroes ütősebb volt.

93%

munkánkat. A játék utóbbi része teljesen opcionális, ha akarjuk, letiltjuk, így emiatt nem is kell aggódnunk, bár ekkor elvész a bázis szerepének jelentős része, és inkább egy üres kirakattá válik, ahol sok mindent nem lehet csinálni a nézelődésen kívül.

Pedig látnivaló azért akad bőven, annak ellenére is, hogy a Phantom Pain bizony egyáltalán nem olyan szép, mint a nála egy évvel fiatalabb Ground Zeroes. Ennek is megvan a logikus oka: kétszázszor nagyobb annál. Töltőképernyő csak a küldetések között van, a sandbox alapú világot szabadon be lehet járni. Igazából az éjszaka az, ahol egyáltalán nem brillírozik: sosem borul vaksötétségbe, minden természetellenesen kékes-világos marad. Nappal viszont vannak egészen pazarul festő részei, ami főleg a remek fénykezelésnek és az utószűrőknek tudható be. Cserébe szinte teljesen akadásmentesen, vajsimán fut – és mi csak a PS4-es változatot láttuk. Ha abból indulunk ki, hogy a GZ PC-s kiadása több extra látványelemmel lett megspékelve, hozzá pedig annyira stabilan futott akár régebbi gépeken is, mint más semmi, kifejezetten bizakodóak lehetünk a PC-s változatot illetően.

Ez a bizalom pedig a Phantom Pain egészére értendő: bár története lassan indul be, első fele pedig nem is túl erős, mégis ízig-vérig átadja a Metal Gear Solid hangulatot, amit egy, az MGS-viszonylatban tökéletes játékmenettel koronáz meg. Ennél jobban kidolgozottabb, szabadabb akció-kalandjáték jelenleg nincs a piacon, és csoda lenne, ha ez a helyzet a közeljövőben változna. Hihetetlenül addiktív, felfoghatatlanul tartalmas, letehetetlen, minden másodpercében izgalmas mérföldkő. Egy játék, ahol végre igazi akcióhős, kém vagy őrült zseni lehetsz, úgy játszadozva ellenfeleiddel, mintha dróton rángatnád őket. Egy csodálatos búcsú minden idők egyik legjobb videojáték-szereplőjétől, sorozatától és alkotójától.

[IRTA WILSON] **Ha az ember külföldre megy, óhatatlanul is bele fog futni egy magyarba: valamiért mindenhol ott vagyunk, és nincs ez másként a játékiparban sem, hiszen a Metal Gear Solid 5 egyik vezető fejlesztője is magyar. Molnár Csabával, a Los Angeles-i Kojima Productions karakterkészítőjével beszélgettünk!**

Bemutatnád magad, kérlek, röviden? Ki vagy, honnan származol?

Debrecenben születtem és tanultam a helyi művészeti középiskolában. Tíz éve Budapestre költöztem, és első munkahelyem a méltán híres Digital Reality (talán az Imperium Galactica a legismertebb játékuk) volt. Sajnos azon játékok, amiken játékfejlesztői karrierem első két éve alatt dolgoztam, végül sohasem jelentek meg.

Két évvel később egy kiváló magyar outsource stúdióban kaptam állást, ahol olyan színvonalas projektekben működhettem közre karakterkészítőként, mint az első The Witcher, az Arcania: Gothic 4, az Overlord, a Sacred 2, vagy épp a Rise of the Argonauts. Később szabadúszóként két és fél éven át szorosan együttműködtem a Blackhole Entertainmenttel, ahol a Might and Magic Heroes VI fejlesztésében vettem részt.

A Heroes befejezését követően kaptam egy fantasztikus lehetőséget a Sony Santa Monicánál: a God of War-szériát gyártó csapatban kaptam ajánlatot, pedig ekkor még csak minimális angoltudásom volt, de elképesztő lelkesedéssel utaztam ki Los Angelesbe. Az egész napon át tartó interjú olyan jól sikerült, hogy a nap végén állásajánlatot kaptam, ám a sors, egész pontosan a bürokrácia közbeszólt: a féléves vízumigénylési folyamat végén megtagadták a kérelmem, így végül az angol Eurocomnál kötöttem ki, ahol a 007 Legenden, valamint a Harry Potter kinectes változatán dolgoztam.

Fél évvel később kaptam egy meglehetősen izgalmas levelet: a feladó a Gameloft, a mobilpiacot uraló óriás volt, akik közölték, hogy szeretnének nyitni egy stúdiót Budapesten, és érdekelne-e egy lehetőség Art Directorként. Mondanom sem kell, előtte sosem játszottam mobilos játékkal, de amint megláttam, mi fűződik a Gameloft nevéhez, és hogy a tévhittel ellentétben lehet kiváló grafikusi munkát végezni hordozható gépeken is, azonnal rábólintottam. Később már nemcsak a magyar, de a romániai stúdió projektjeiért is én feleltem. Jelenleg a Kojima Productions (mára Konami Los Angeles) Los Angeles-i stúdiójának Lead Character Artistja (vezető karakterkészítője) vagyok – pontosan két éve kezdtem itt dolgozni, miután végre meg tudtam szerezni a szükséges munkavállalási engedélyeket és a vízumot.

Több mint egy évtizede vagy a játékiparban. Hogyan csöppentél ebbe a világba?

2003-ban számítógépes grafikusként honlapokat és kiadványokat szerkesztettem: ekkor vettem a fejembe, hogy ennél többre vágyom. Elkezdtem komolyan belevetni magam a 3D-s programokba; ebben mondjuk rengeteget segített egy súlyos bokatörés (így focizzon az ember...), úgyhogy három hónapra beköltöztem a gép elé, és minden percet a 3D megtanulásával töltöttem. Sok tehetséges barátommal együtt azonban engem sem vettek fel az iparművészeti egyetemre, de az eddigre megszerzett tudásom és portfólióm megtetszett a Digital Realitynek, és felvettek 3D artistnak – ekkor, 2005-ben költöztem fel Budapestre, és ekkor kezdődött el a profi pályafutásom.

Egy ilyen kaliberű stúdióhoz csatlakozni elképesztő eredmény. Hogyan kerültél a Kojima-birodalomhoz? Nem volt nehéz egy másik kontinensre költözni?

Igazából, ha van egy egységes, jól felépített portfóliód, nem nehéz összehozni egy tesztmunkát az ilyen cégeknél: korábban már előfordult velem hasonló a Blizzardnál, sőt, a Sony e nélkül tett ajánlatot. Cégről cégre változik, mik a követelmények. Az igazán nehéz inkább a kiadott tesztmunka kivitelezése volt, mivel akkoriban két ország között repkedtem még a Gameloft színeiben, így mindig a nap végén, hullafáradtan, általában este 10 után álltam neki a Kojima-projektnek. Ez nem volt egyszerű, hiszen Sinkava és Kodzsima méltán híres Gray Foxát, vagyis magát Cyborg Ninját kellett újraálmodnom a modern technológiát használva, azaz hogy miként nézne ki egy ilyen legendás karakter, ha mai eszközökkel csinálnák újra. Emlékszem, hogy még szenteste és újévkor is ezen dolgoztam. Szerencsére a végeredmény mind a tokiói központnak, mind a Los Angeles-i divíziónak tetszett, így választhattam, hogy melyiküknél akarok dolgozni. Mivel mindig is nagy álmom volt a kaliforniai tengerparton, a pálmafák világában élni, így az utóbbit választottam, de ha most sem kaptam volna meg a vízumot, akkor Tokióban kezdtem volna – az egy percig sem volt kérdéses, hogy a Metal Gear mellett kötök ki!

A költözés szerencsére nem volt nehéz, mióta a játékiparban vagyok ez volt az álmom – maximum csak azt nem hittem el soha, hogy eljutok odáig, tekintve, hogy honnan indultam. Ám általában sosem ez érdekelt, hanem az, hogy hová tartok, úgyhogy barátnőt-macskát-bőröndöt a hónom alá kapva kiköltöztünk Los Angelesbe.

Van valami fundamentális különbség egy európai és egy amerikai stúdió működése között?

Nem túl sok, hasonlóak az emberek, hasonlóak a problémák. Itt talán kicsit többet sportolnak az emberek, vagy ebédidőben, vagy munka után, általában a többiekkel együtt. Mivel a játékipar nagyjainak egy jelentős része ebben a városban

van, így mindenki igyekszik barátságos és segítőkész lenni, hiszen sosem tudhatod, mikor és hol fogsz újra együtt dolgozni az itteni kollégáiddal, ismerőseiddel. Amit szakmai szempontból kiemelnék, az a japánok maximalizmusa: nincs olyan, hogy valami csak kicsit jó, vagy „ez már elmegy", főleg nem Kodzsima Hideónál. Mindig is csodáltam őt ezért, és nagyszerű érzés részese lenni a tökéletesség utáni vágyának. A Los Angeles-i stúdió szorosan követi a tokiói központ munkamenetét, ami sokszor bizony nem egyszerű egy nyugati játékfejlesztő számára. Nekem mondjuk valamenynyire mázlim volt, a munkamenet és a tempó, amit az elmúlt tíz évben követtem, szinte teljesen megegyezett a japán grafikusokéval, így nagyon könnyű volt az összecsiszolódás. Ebben persze sokat segített az is, hogy kilenc éve használom azt az XSI nevű modellezőprogramot, ami a japán karakterkészítők számára is elsődleges eszköz.

Pontosan mi a munkád, min dolgozol? Mekkora szabadságot ad a tokiói központ?

Elsősorban figyelnem kell, hogy a Los Angeles-i karakterkészítő részleg pontosan ugyanazt a minőséget hozza, mint amit a tokiói központ: mint ahogy Japánban, úgy itt is technical artist is vagyok, és az XSI-hátterem miatt igyekszem ezen a területen is segíteni, összehangolva mindenki munkáját. Készítettem például kizárólag PS4-es és Xbox One-os karaktereket, melyek csak azt a célt szolgálják, hogy megmutassák, mire elég a két gépen rendelkezésre álló erőforrás, ha az ember olyan szereplőt készít, ami a létező összes rendelkezésre álló kapacitást felemészti. Szerencsére már a kezdetek kezdetén teljes szabadságot kaptunk, a dizájnereink a saját concept artistjaink tervei alapján álmodják meg a pályákat, a helyszíneket.

Mennyi ideig tart egy szereplő felépítése, és mi alapján dolgozol?

Sok múlik a koncepciórajzok összetettségén, részletességén; a végleges textúrák elkészítésével és az egyéb dolgokkal együtt 8-10 hét (!), míg elkészül valami. Vannak saját concept art készítőink, de igyekszünk mi is rengeteg kutatómunkát végezni, a témához és a korhoz passzoló referenciák felkutatásával. Néha, ha Sinkava-szannak volt egy kis ideje, ő maga is csinált számunkra pár ábrát, és ezért mindig ölre menő harc volt az irodában, hiszen nem kell ecsetelnem, mekkora megtiszteltetés az ő munkáit átvinni a 3D világába. Személy szerint nekem mindig is ő volt a kedvencem a szakmában, és azt hiszem, ez örökre így is marad.

Volt azért lehetőséged komolyabban is belenyúlni a dolgokba, vagy mindig szorosan követned kellett egy előre kialakított tervet?

Szerencsére menet közben is van jogom változtatni a dizájnokon, és ezt több alkalommal meg is tettem. Mindenkinek az a közös célja, hogy a lehető legjobb végterméket állítsuk elő, és ha látom, hogy valami tud jobban kinézni, vagy ha ki lehet szúrni, hogy az animálás során bizonyos elemek problémát okozhatnak, akkor ezt megvitatom a concept artistokkal és a dizájnerekkel, és együtt próbálunk megoldást találni.

A játék egyik remek funkciója a saját embléma készítése, ami még az átvezető videókban is szerepel. Ezt hogy csináltátok? Nem volt nehéz nem általatok előállított elemekkel dolgozni?

Igen, ez egy nagyon jó része a Metal Gear Solid V-nek. Igazából egyáltalán nem olyan bonyolult a rendszer, a technikai részletekbe nem mennék bele, de aki érti, annak annyit mondok, hogy sok szerepet játszottak benne a másodlagos UV mapok és decalok. Minden jól programozott alapokon nyugszik, persze a grafikusok, azaz a mi közreműködésünkkel. Ilyen például a koszolódás és a véreffekt, ami egy speciális shadertechnikának köszönhető, de ezt persze elő is kellett készíteni, például az ehhez szükséges textúrák előállításával, melyek menet közben aktiválódnak.

A stúdiótok nemcsak az alapjátékon, de annak online részén is dolgozik. Ugyanazok az elvárások és a technikai paraméterek ott is?

Pontosan ugyanazok, mint az MGS5 esetében, hiszen a Metal Gear Online annak része: ugyanannyi poligont használhatunk, a textúraméreteknek is hasonlóan optimalizáltnak kell lenniük, különösen mert ugye öt platformra dolgozunk egyszerre. Ebből mondjuk a játékosok sokat nem fognak érezni, elképesztően fejlett shading lighting rendszerünk van, amely minden platformból a maximumot hozza ki, egységes látványt állítva elő. A japánok elképesztően jók abban, hogy a rendelkezésre álló erőforrásokat a lehető leghatékonyabban használják ki, sosem pazarolnak, és mi is ezt a felfogást követjük nyugati játékfejlesztőként. Igazából a legnagyobb kihívás az volt, hogy az MGS5 a két régi platformon, PS3-on és X360-on is megfelelően fusson: ez egy meglehetősen nagy kihívás volt.

A játék két része között a legnagyobb különbség talán a karakter testreszabása: minél több dolgot nyitsz meg, annál őrültebb ruhákat és kiegészítőket aggathatsz a karakteredre. Ez néha a mi napunkat is durván feldobta, mikor elgurult a gyógyszerünk a kimerültségtől, és őrültebbnél őrültebb kinézetű karakterekkel kezdtünk el lopakodni a stealth módban.

Hány szereplőn dolgoztál összesen?

A kecskékkel és a birkákkal is számolva? Őszintén szólva nem tudom! (nevet) Sok, rengeteg karakter fűződik a nevemhez. Meg kellene kérdezni a programozókat, hátha van erre valami jó scriptjük – az biztos, hogy nem unatkoztam az elmúlt két évben!

A Metal Gear Solid V egyértelműen a sorozat eddigi legnagyobb epizódja, főleg így, hogy öt platformra készül párhuzamosan. Egyszerre dolgoztatok az összesen? Mi volt a legnagyobb kihívás?

Eszméletlenül figyelnünk kell arra, hogyan használjuk fel a rendelkezésre álló erőforrásokat. Artistként elmondhatom, hogy ennél jobban optimalizált, logikusabban felépített modelleket még sosem láttam, mint amit a japánok tettek le az asztalra: mindent meg tudnak oldani a lehető legkevesebb poligon felhasználásával, úgy, hogy az nemcsak a játékos, de igazából még a karakter artistok számára is észrevehetetlen! A legnagyobb kihívást igazából a Metal Gear Online adta, ahol gondolnunk kellett arra, hogy ha 16 játékos 16 különböző módon szabja testre a karakterét, akkor se legyen probléma, akadás vagy egyéb technikai jellegű incidens.

The Magic Circle

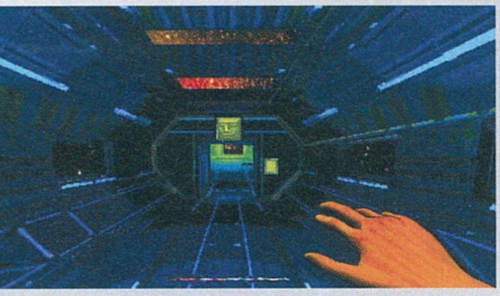
[ÍRTA **WILSON**] Videojáték a videojátékokról, kihasználásra váró bugokkal, szabadon átalakítható világgal, és egy olyan történettel, amit maga az élet írt: végtelenül egyedi paródia humor nélkül, az élvezetnek szentelve.

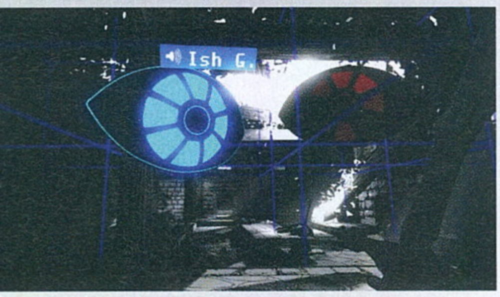
Ha egy videojáték görbe tükröt állít a játékipar elé, általában le szokás borulni előtte – kivéve persze, ha olyan erőltetett lesz a végeredmény, mint az önparódiába áthajló Eat Lead, vagy a PETA következetesen borzalmas paródiái, melyeket inkább a felesleges túlbuzgóság jellemez, semmint a kreativitás. Paródiát készíteni legalább annyira nehéz feladat, mint maradandó játékot, így nem meglepő, hogy keveseknek sikerült: a modern játékdizájnt kifigurázó The Stanley Parable és az éppen felcseperedő mobilpiac sémáit jó gyorsan pellengérre állító Cow Clicker mellett nem nagyon lehet említésre méltó példát felhozni. Egész pontosan lehetett volna, a The Magic Circle ugyanis legalább annyira egyedi, mint a Stanley Parable – sőt, talán ez az eddigi legjobb görbe tükör, amit eddig a még mindig gyerekcipőben járó iparnak állítottak.

A The Magic Circle fiktív készítői még azt is képtelenek voltak eldönteni, milyen színű legyen az ég, így minden fekete-fehér.

STARFATHER

Mindannyian ismerjük a sztorit: a kiadása után kultikus-klasszikussá váló játék, majd akár egy-két évtizeden át vergődő alkotó, aki mindenáron el akarja készíteni annak tökéletes folytatását, de sehogy se jön össze. A The Magic Circle világában ez egy szöveges kalandjáték volt, ami népes rajongótábort vont maga köré – a váratlan siker persze kiötlője fejébe szállt, aki Messiás-komplexustól szenvedve vonult vissza stúdiójába, hogy húsz éven keresztül próbálja tető alá hozni a The Magic Circle-t, a játékot, ami üzenettel bír, amiben minden benne van, ami csak egy videojátékba kell, hogy aztán az első probléma felbukkanásakor inkább újrakezdje az egészet. És ebből sokaknak már elege van – például neked, a főhősnek, a cég egyik tesztelőjének is: egymilliomodik körödet kezded a befejezetlen, toldozott-foldozott, helykitöltő elemekkel telepakolt játékban, amikor megszólít egy titokzatos hang, egy öntudatra ébredt karakter, aki arra kér, tégy valamit végre, hogy a The Magic Circle vagy elkészüljön, vagy legalább kiderüljön a világ és a rajongók előtt, hogy itt bizony egyáltalán nincs minden rendben, az expókra kicipelt demóknak köze sincs a valósághoz, a stúdió még azt sem tudta eldönteni, milyen színű legyen az ég, így az egész világ fekete-fehér.





GÖRBE TÜKÖR A FEJLESZTŐKNEK, AKIK KÉPTELENEK BEFEJEZNI AZ ELKEZDETT MUNKÁT.

Miként segíthetsz az MI-nek elérni ezt a célt? A világ manipulálásával: a bugok kihasználásával, vagy épp újak teremtésével. A kevéske elkészült karaktert csapdába ejtheted, elcsórhatod a tulajdonságaikat, és pár kapcsoló használatával át is programozhatod őket ezek segítségével: társat rendelhetsz melléjük (például saját magadat), ellenséget jelölhetsz ki, kiválaszthatod, hogy miként támadjon és közlekedjen. Ezzel teljesen átszabhatod a világ lényeit, akik onnantól kezdve hű csatlósként követnek téged. Minden egyes változtatás azonnali, és kihat a szereplők külsejére is (még egy sziklára is rakhatsz szárnyakat vagy lézerfegyvert), de a lehetőségek száma korlátozott, hiszen a paramétereket az ellenfelektől kell elszedned, és az így megszerzett készletből gazdálkodnod.

MACGYVER

Maga a rendszer annyira flexibilis, annyira tartalmas, hogy vagy fél tucat megoldása van minden egyes problémának, így totálisan rajtad áll, miként jutsz át a kevéske akadályon, miközben felfedezed ezt a roppant különleges világot, törölt pályaszakaszokra, ellenfelekre, kivágott sztorielemekre bukkanva. Elsősorban ezekből áll össze a The Magic Circle rettentően érdekes története, amely tulajdonképpen a létező videojáték-ipar elmúlt 30 évének zanzásítása, rengeteg kikacsintással az olyan eseményekre, mint a Duke Nukem Forever kálváriája, a The Magic Circle alkotójához hasonló pályát befutó Richard Garriott vagyonosodása, vagy Peter Molyneux világtól elrugaszkodott ötletései. Persze sokat tehet az élvezetről az egyedi tálalás, a szabad játékmenet is, de a legnagyobb lökést mindenképp a zseniális szinkronszínészek adják, akik úgy keltenek életre remekül kialakított karaktereket, hogy sohase látjuk az arcokat, csak és kizárólag a hangjukat. Nettó három órás élmény a The Magic Circle, annak viszont felejthetetlen: nem vicceskedő paródia és egyben korrajz egy alapvetően diszfunkcionális játékiparról, ami néha szó szerint azt sem tudja, fiú-e vagy lány. ■

ADATOK

KIADÓ
Question

FEJLESZTŐ
Question

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 7800/Radeon X1900 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A The Magic Circle komoly, mégis roppant élvezetes kifigurázása a videojáték-ipar azon szereplőinek, akik nem tudnak háromig számolni, akik sosem tartják be az ígéreteiket, vagy akik képtelenek eredményt felmutatni.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kiváló történet, fantasztikus szinkron, kreatív játékmenet.

KONTRA

Kissé nehézkes navigáció, néha túlságosan is elvont.

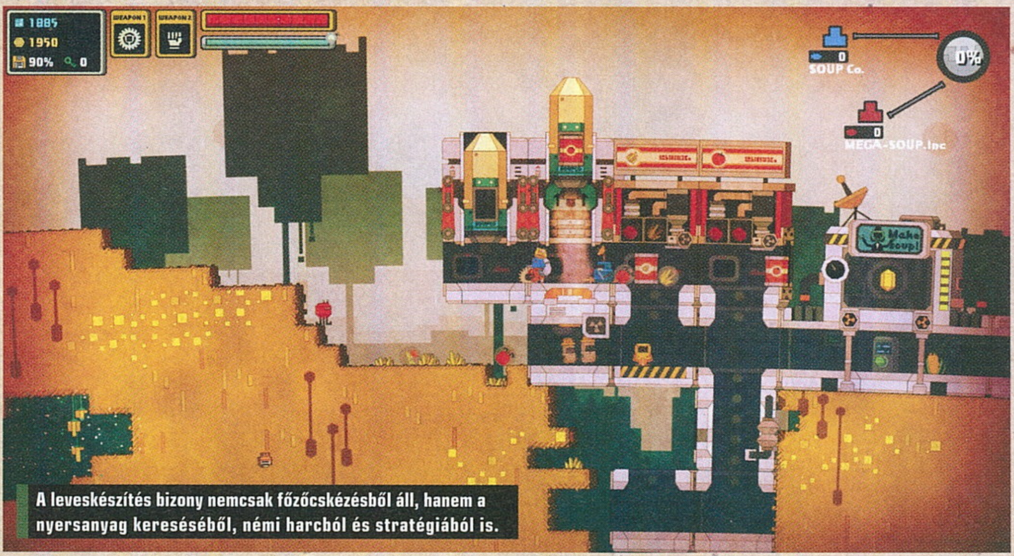
88%

PixelJunk Nom Nom Galaxy

[ÍRTA OBO]

A PixelJunk sorozatban eddig sok mindent láthattunk, de olyat még nem, amilyen a Nom Nom Galaxy. Ebben a sandbox, építgetős játékmenet keveredik egy gyár menedzselésének ügyes-bajos teendőivel, egy érdekes, bár hibáktól nem mentes receptet alkotva.

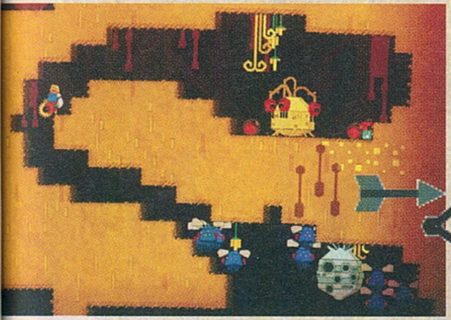
A Q Games 2007-ben indította útjára a PixelJunk névvel fémjelzett játéksorozatát, miután az alapító Dylan Cuthbertnek elege lett előző munkaadója, a Sony zsarnoki kreatív kontrolljából. Elhatározta, hogy a csapatával a saját kezébe veszi az irányítást, és olyan, főleg kisebb méretű játékokat fognak készíteni, amelyekben kiélhetik a kreativitásukat, de egyúttal ismerős élményt nyújthatnak a felhasználóknak, mindezt két dimenzióban, mivel szerintük ezzel érhető el a legszebb látvány. Eme filozófia mentén a PixelJunk sorozatban eddig nyolc, élvezetes és szerethető játékot kaptunk, amik között találunk twin stick shootert, tower defense címet, platformert, versenyjátékot, most pedig már egy olyan hibridet is, ami a Terraria alapelemeit keveri egy gyárszimulátorral.

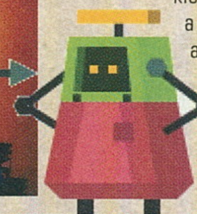


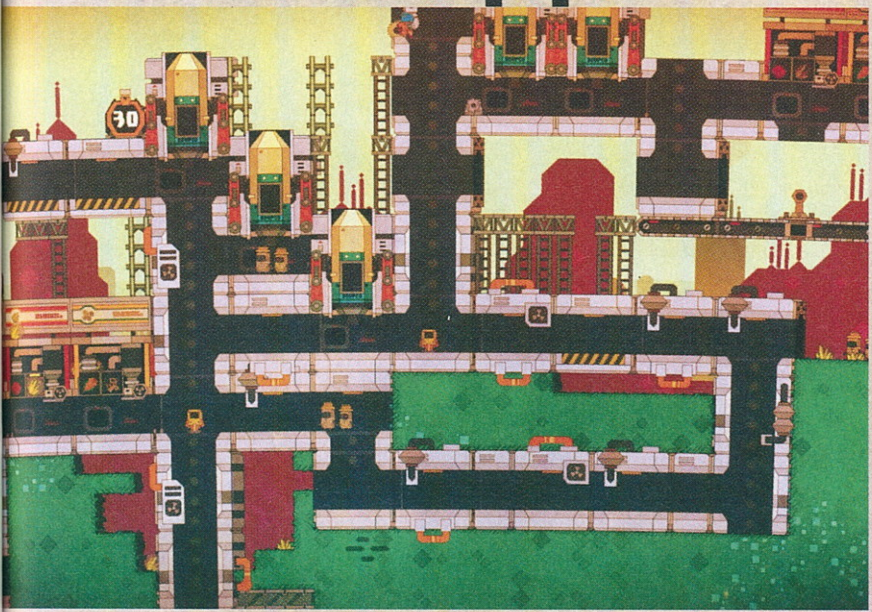
A leveskészítés bizony nemcsak főzőcskézésből áll, hanem a nyersanyag kereséséből, némi harcból és stratégiából is.

A LEVESBIZNISZ NEM JÁTÉK

Mint minden PixelJunk játék, úgy a Nom Nom Galaxy sem a történet terén domborít. Ez itt szimplán annyi, hogy ebben a világban a galaxis első számú értékei a levesek lettek, így hatalmas verseny zajlik, hogy ki tudja a legjobb ízekkel kielégíteni a vásárlói igényeket. A kampány során a feladatunk az, hogy a legnagyobb cég friss szerzeményeként bolygóról bolygóra haladva minél több riválist szorítsunk ki, elárasztva a piacot ínycsiklandó étkeinkkel. A hódítóút két részre oszlik: az egyik a bázisunk folyamatos bővítése, védelme, illetve a munkafolyamatok automatizálása, a másik pedig a levesek hozzávalóinak (két alapanyag kombinációja kell egy konzervhez) megtalálása, ami a véletlenszerűen felépített és különböző változókkal nehezített bolygó felásásával jár, miközben kiélezett üzleti verseny folyik a helyi riválissal. Sikert csak akkor tudunk elérni, ha folyamatos ütemben szállítjuk a változatos termékeket, amihez a bázis jó előre kigondolt felépítése szükséges – itt jön elő a játék menedzserrésze, egy rossz alapokra helyezett komplexum ugyanis a verseny végét is jelentheti, ugyanakkor nincs mód arra, hogy teljesen önálló legyen a termelés. A munka oroszlánrésze a játékosra hárul (van kooperatív mód és multiplayer is), ugyanis minden hozzávalót nekünk kell megtalálnunk és visszavinnünk feldolgozásra. Ezekért a föld alá vezet az utunk, ami a Terrariában látottakhoz hasonlóan zajlik, ám annak itt egy egyszerűsített változatát kapjuk, hiszen csak az ásásra és alapszintű, félkész épületekkel történő legózásra kell koncentrálni. A gyűjtögetést nehezíti, hogy az oxigénellátás véges, az esés sebesüléssel jár, a járatok pedig egy rossz mozdulattól beomlanak, akár a gyárunkat is magukkal rántva, így egy meggondolatlan expedíció katasztrófával, de minimum a karakterünk vesztével jár. A halál szerencsére nem nagy csapás, csak némi pénz és építőelem vész el, de mivel sürgető a verseny és limitált mennyiségű időnk van (napokra oszlik a termelés), nagyon bosszantó lehet minden hiba.







GYOMORRONTÁS

A Nom Nom Galaxy többnyire jól kidolgozott, egymásra épülő játékelemei egy meglepően komplex élményt alkotnak, ami magába tudja szippantani az embert, elsősorban azokat, akik fogékonyak az ilyen sandboxszerű, építgetős címekre. A szórakozás azonban cseppet sem felhőtlen: a kezelés ügyetlen, a mozgás sokszor problémás, a kampányon kívüli, napi kihívások formájában jelentkező minijátékokat nem számítva pedig a játékmenet rövid idő után fájóan önismétlővé válik, sőt átfordul frusztrálóvá is, így csak egy, közepesnél azért jobb, de igazán jónak sajnos nem nevezhető programot kaptunk, ami kizárólag kis adagokban nyújt kikapcsolódást.

ADATOK

KIADÓ
Double 11

FEJLESZTŐ
Q Games

MŰFAJ
akció-stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad CPU, 4 GB RAM, nVidia 9800 GT VGA, 650 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Nom Nom Galaxy két, nagyon különböző zsánert kevert össze, ám az önismétlő és néha frusztráló játékmenet keserű utóízt ad az egyébként nagyon is érdekes koncepciónak.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A gyármenedzselés és a sandbox építgetés érdekes és meglepően összetett keverék, amit aranyos grafikával fejeltek meg.

KONTRA

A játékmenet önismétlő, így hamar elvész a leveskészítés varázsa. Ezenkívül a kezelés is finomításra szorul.

75%

SATELLITE REIGN

[ÍRTA DZSÉJT] **Végeláthatatlan eső, örök sötétség, neonfényben pompázó utcák, szadista hatóságok, gátlástalan megavállalatok és azok kegyetlen zsoldosai – ez a Satellite Reign világa. A Syndicate szellemi örököse mocskos, kegyetlen és végtelenül szórakoztató játék.**

Manapság a pozitív jövő nem divatos. A posztapokaliptikus világok vagy a disztópiák a menők, és ezen a tényen a Satellite Reign sem fog változtatni, hiszen szó szerint sötét. A Nap sohasem kel fel, az eső sohasem áll el, és még ez a legpozitívabb oldala. Mert itt megeshet, hogy lekaszálnak a magánhadsereg közti harcok egyikében, vagy egy zsoldos golyót röpít a fejedbe, mert szúrtad a szemét egy cég vezérének, vagy éppen valaki feltöri az implantodat, és aztán életed hátralévő részét klónmintaként töltheted el. A Satellite Reign sötét jövőt mutat, de piszok élvezeteset.

ADATOK

KIADÓ
5 Lives Studios

FEJLESZTŐ
5 Lives Studios

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED SCHEMES)

SÖTÉT SZABADSÁG

A 5 Lives Studios célja a klasszikus Syndicate Wars megidézése volt, és ha azt írom, hogy ez maradéktalanul sikerült, szerényen fogalmazok. Minden megvan, ami abban jó volt, csak éppen sokkal szebb, kiforrottabb, és sokkal több lehetőséget biztosít számunkra a küldetések végrehajtásában.

Alapjáraton egy csapat alapú, valós idejű stratégiai játékról van szó, ami a modern programok közül leginkább az XCOM: Enemy Unknownra hasonlít, csak itt nem kell a világ súlyát a vállunkra venni, elég, ha négyfős bandánkat irányítva a csúcsra juttatjuk azt a rejtélyes társaságot, aminek dolgozunk – igen, van sztori, de az eléggé elsikkad a játék alatt a szöveges elbeszélés miatt. Kicsit olyan, mintha egy könyvet olvasnánk, aminek az akciódúsabb részeit játszhatjuk el. Ez persze távolról sem probléma, mert az embert olyan gyorsan berántja a hangulat és a lehetőségek végtelen sora, hogy egy pillanatra sem jut eszébe a történet, minden idegszálával a következő küldetés megoldására koncentrál. Na de, már vagy háromszor leírtam, hogy mekkora a szabadság, hát fejtsem is ki végre ezt!

A játék öt hatalmas, egymástól eltérő, de a steampunk jegyeket egy pillanatra sem ledobó régióra van felosztva (Downtown, Industrial, The Grid, CBD és Dracogenics), ezek között átjárási pontokon közlekedhetünk. Az egyes régiókban kétféle területet találhatunk: civil és tiltott zónákat. Nos, tegyük fel, hogy Downtownban csatangolunk hőseinkkel. A főküldetésekkel most nem akarunk foglalkozni, mert éppen legatyásodtunk, és kéne a pénz a csimbi lézerpisztolyra, amit a kirakatba láttunk és úgy megkívánta a pici szívünk.

Szóval, az utcákon fellelhető sárga terminálok egyikét feltörve felveszünk egy mellékküldetést, ami nagyjából úgy szól, hogy pucoljuk ki a helyi katonai bázist. Négy részfeladatot kell teljesíteni a sikerhez: belépőt szerezni, meggátolni az új katonák toborzását, valamint kitakarítani az ellátó területet és a fegyverraktárt. Nosza, lássuk, hányféleképpen oldható ez meg!

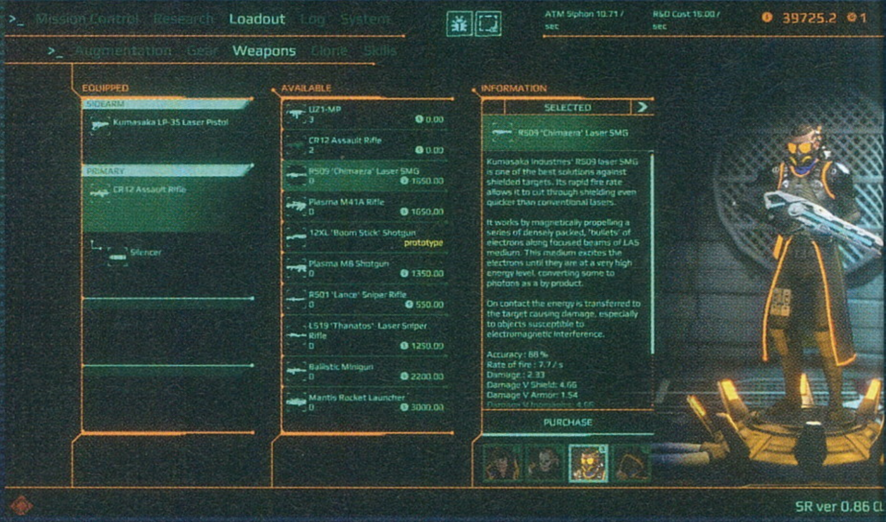
A BEHATOLÁS

Első variáns: elhitetjük magunkkal, hogy embereink John Rambo reinkarnációi, és talpig fegyverben ráeresztjük őket a célpontra. Megfelelő fegyverzettel, védelemmel és képességekkel sikerrel járhatunk, igaz, komoly tűzharc, sok vér és hulla árán, sőt, mivel az MI kifejezetten erős, és pofátlanul ránk hívja az erősítést, sarokba szorít vagy körbevesz, a sok hulla között a mi katonáink is ott lesznek, ez szinte garantált.

Bár történet sajnos alig van benne, a tökéletesre csiszolt játékmenet és a parádés hangulat azért kárpótol.

Másik lehetőség a sunnyogás. Megkeressük a hátsó ajtót, a Soldier feltöri a zárat, a Support szkennelve a területet megkeresi a kamerarendszert irányító konzolt, ezután a Hacker kiiktatja a kamerákat, végül pedig az Infiltrator az álcázó leple alatt elsurran az őrök mellett és kinyírja a toborzótisztet, majd kirámolja az ellátóterületet és a fegyverraktárt. Végül visszatér a gyülekezőpontra, aztán az egész csapat távozhat a területről, miközben mindössze egyetlen ember halt meg.

Ugyan kicsit sarkosan írtam le, de nagyjából így működik a dolog. Mind a nyílt harcra, mind a lopakodásra rengeteg lehetőséget biztosít a program. Magaslatokat a mesterlövészkedéshez, szellőzőket és drótpályákat az őrök megkerüléséhez, generátorokat az ajtók lezárásához,



TIPPEK, TRÜKKÖK

KÉPEZZ BETÖRŐKET

A játékban a legnagyobb ellenségeid és legjobb barátaid is az áramellátó kütyük és a számítógépes rendszerek, ezért gyorsan maxold ki a Soldier Hardware és a Hacker Hacking képességét. Ezekkel ugyanis kinyithatsz és bezárhatsz bármilyen ajtót, bejutva a hátsó bejáraton vagy elvágva az erősítés útját, feltörhetsz ATM-eket a folyamatos jövedelemért, és sok más módon könnyítheted meg a dolgodat.

SZÚRD KI A SZEMIT

A Satellite Reign világának legbosszantóbb elemei a kamerák. A Nagy Testvér ott van mindenhol, és ha kiszúrja a csapatod egy illetéktelen területen vagy fegyverrel a kezükben, pár másodperc alatt riadót fúj. Éppen ezért mindig bénítsd meg a kamerarendszert a tiltott övezetekben, sőt, ha biztosra akarsz menni, hogy nem kapcsol vissza, lődd is szét a kamerákat, természetesen csak csendben, feltűnés nélkül.

TOMPÍTSD A HANGOT

Az Infiltratort érdemes hangtompítós csúzlival felszerelni, az ellenség ugyanis meglepően jól hall, és ha valahol tűzharc tör ki, a kerület összes rosszarcúja odasiet, ez pedig mind a tiltott területeken, mind a nyílt utcán kellemetlen. Ám, ha csendben kaszálod le a célpontod egy bérgyilkos küldetés alatt, vagy hangtompítós pisztollyal tarkón lövöd az őrt, sok kellemetlenségtől kímélheted meg magad.

FEGYVERT A ZSEBBE

Fegyvert csak akkor érdemes embereid kezébe adni, amikor már nincs más lehetőség, ugyanis még a tiltott területeken sem lövik le őket, ha fegyver nélkül buknak le, csupán kikísérik őket az utcára, aztán ott kapnak egy kokit és némi pénzbírságot, majd mehetnek az útjukra. Jóval olcsóbban megúszhatod így, mert nem kell költened a feltámasztásra, sem a felszerelés visszaszerzésére, és még lőszert is spórolsz.

CSAPATMUNKA

Bár négy embered van, nem kell mindenhová együtt menniük. Épp ellenkezőleg: a tiltott zónákban mozgasd őket külön, mindenki elsősorban csak a maga dolgával foglalkozzon. Így egyrészt, ha az egyikük lebukik, nem rántja magával a többieket, másrészt időt és energiát spórolhatsz. Ha a katonáidat jól helyezed el és a részfeladatokat jól időzítve hajtatod végre, észrevétlenül végezheted el a küldetéseidet.

FEJLESSZ ÉSSZEL

Egyszerre mindig csak egy dolgot fejlessz ki! A kutatás iszonyú sok pénzt von el, mert folyamatosan szívja le a bankszámládat, míg el nem készül. Ha túl sokat indítasz el, egyszer csak azon kapod magad, hogy egy vasad sincs, és az összes fejlesztés megrekedt. Pénz nélkül pedig majdnem képtelenség ténykedni, hiszen nem jutsz hozzá az új cuccokhoz, nem fizethetsz le embereket, katonáid nem élednek újjá.

KLÓNOZZ!

Kevéssé előtérbe helyezett része a játéknak a klónozás. Katonáid ugyanis klónok, és minél többször élednek újjá, annál jobban degradálódik a testük, ami azzal jár, hogy egyre drágább lesz a felélesztésük. Éppen ezért már a játék elején kapj el a Hacker Hijack képességével néhány csövest a sikátorokban, és küldd el őket mintának. Ezzel aztán többet nem is kell foglalkoznod, ha nem halsz meg nonstop.

lefizethető embereket arra, hogy egy-egy területre engedélyünk legyen belépni, és így tovább. A tetszőleges sorrendben elvégezhető küldetéseket rengetegféleképpen megoldhatjuk, kis túlzással csak a fantáziánk szabhat nekünk gátat.

NEM EGYSZERŰ AZ ÉLET

A sikeres tevékenységek és küldetések után járó XP-t bőkezűen méri a program, ez viszont nem jelenti azt, hogy a játék első negyedében már kész terminátorokkal rohanhatjuk le az ellenséget. Egyrészt, rengeteg képesség van, sokáig el lehet ezekkel szöszölni, másrészt egyre több pontot igényelnek.

Emellett a sikerességi ráta távolról sem csak a képességeken múlik, hanem a felszerelésen, a fegyverzeten és a képességerősítő implantátumokon is. Ezekre kutatásokkal (Searching) tehetünk szert, amik viszont nagyon sok pénzbe kerülnek, mert folyamatosan szívják le a bankszámlánkat, míg el nem készülnek, és sajnos egyik folyamat sem tudható le két perc alatt. Ám mielőtt beindíthatnánk egy ilyen projektet, tervekre lesz szükségünk, amiket a feketepiacon szerezhetünk be borsos áron, vagy a küldetések teljesítésével tehetünk szert rájuk. Ha megvan a terv, indíthatjuk a kutatást, már amennyiben van mérnökünk.

Hogy mennyibe fog kerülni, és milyen gyorsan fejlesztünk ki valamit, az attól függ, hány mérnök dolgozik nekünk. Ezen embereket az utcán bérelhetjük fel, általában a piacok, parkok, sétálóutcák környékén lebzselnek, a Support karakter Scan képességével szúrhatjuk ki őket.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

x86 Dual Core 2.4 GHz CPU, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD, 64 bites Windows

A Satellite Reign nemcsak megtartotta a Syndicate Wars minden jó tulajdonságát, de remekül továbbgondolta azokat. A műfaj szerelmeseinek bűn kihagyni.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

Remek hangulat, nyitott világ, teljesen szabadon teljesíthető küldetések, rengeteg tartalom.

KONTRA

Van egy-két kellemetlen bug, de semmi jelentősebb.

88%

Szerencse a szerencsétlenségben, hogy pénzt viszonylag könnyű szerezni – és még könnyebb elveszteni. A sikeres küldetésekért járó fizetség természetesen sok mindenre nem elég, ám a Hackerünk feltörheti az útjába eső ATM-eket, amik azután folyamatosan adagolják nekünk a létfontosságú manit. Persze ez sem egyszerű, hiszen egyre nagyobb szakértelem kell a melóhoz, ráadásul sok pénzkiadó automatát zsoldosok vagy kamerák figyelnek, tovább nehezítve amúgy sem egyszerű életünket.

AZ ÍTÉLET...

A Satellite Reignt a műfaj szerelmesei biztos szeretni fogják, hiszen rendkívül tartalmas, szórakoztató játék, sok rosszat nem lehetne mondani róla. A látvány pazar, ezt a képekből is leszűrhetitek; az utcák neonpompában tündökölnek, az egyes pályák eléggé eltérnek ahhoz, hogy változatosságot nyújtsanak, ráadásul az egészben van némi realitás is, hiszen megtalálhatunk mindent, ami egy város működéséhez kell, a rendőrségtől a piacokon át egészen a gyárterületekig. Az egyetlen probléma, hogy még mindig sok a bug benne. A katonáink néha elakadnak, olykor nem reagálnak arra, ha tűz alá veszik őket, csak állnak bambán. Néha az amúgy zseniális MI is kiakad, ilyenkor lehetünk tanúi olyannak, hogy felsorakoznak a lezárt ajtó előtt, várva a kivégzést, míg máskor gond nélkül megkeresik az áramforrást és visszakapcsolják azt. Ám ha a 5 Lives Studios kijavítja ezeket, akkor a Satellite Reign könnyen klasszikussá válhat, hiszen hangulatával és teljes mértékben szabad kezet adó játékmenetével méltó módon idézi meg a Syndicate-et és rántja be az embert. Egyszóval: kihagyhatatlan.

MAD MAX

[ÍRTA BÜJTÖS] **Nehéz szülés volt, de végre itt van közöttünk Max, immáron a Just Cause-sorozatért felelős Avalanche Studios alkotásában, hogy az országutak bandái rettegve meneküljenek a homokdűnék alatti titkos rejtekhelyek biztonságába, mikor meghallják nevét, vagy éppen fegyverekkel teli autójának közeledtét.**

Harminchat év rengeteg idő. Elég négy mozifilmre és két videojátékra is, de még ennél is több minden férhetett volna bele, ha George Miller, a Mad Max-franchise megálmodója nem törekedne a maximális minőségre. 1979-ben került elő legelőször a Mel Gibson alakította Max Rockatansky, az Őrült Max néven elhíresült fickó, aki rászolgált becenevére, miközben további két mozi során regulázta meg a posztapokaliptikus világot, melyben a benzin és a víz a két legnagyobb kincs a nagyrészt elpusztult Föld megmaradt túlélőinek. Ugyan volt 1990-ben ennek a témának egy NES-re készült feldolgozása, azóta sokan álmodoztak egy minőségi, a modern technológiát végre teljességében kihasználó produkcióról, melyben interaktív formában szelhetjük át a végtelen homokdűnéket. Miután pedig Miller néhány gyermekfilm (köztük a nagyszerű Táncoló talpakkal) és egészen pontosan harminc kerek esztendő után úgy döntött, a multiplexek generációinak

is elkészíti az aktuálisan maximális élményt nyújtó filmalkotást, végre megszülethetett az évek óta húzódó (és a kiadók között végigvándorló) program is. Ez a 2015-ös Mad Max, ami szeptember elsején PC-n, PS4-en és Xbox One-on látott napvilágot.

A HARAG ÚTJA

Lehet, sőt szinte biztosan elmondható, hogy a korábbi Mad Maxeket sem a fantasztikusan megírt történet miatt szerettük (ez a legújabb mozira aztán végképpen igaz), ez pedig tulajdonképpen a Just Cause-okat jegyző Avalanche Studios produkciójára megfelelő állítás. A minden téren kezdő Odd Ahlgren azonban még az ezzel kapcsolatos elképzeléseinkhez képest is alulteljesített. Olyan érzésünk támad a végigjátszás alatt, mintha az író beszélt volna egy ismerősével, aki hallott már olyanról, aki látta A Gyűrűk Ura-filmeket… ennek a láncnak megfelelően a sztori átadása is némiképpen hiányosra sikeredett, emberünkhöz pedig végül annyi

HOSSZÚ KÁLVÁRIA

George Miller már 2008-ban felvetette a Mad Max-videojáték elkészítésének ötletét, a Santa Monica csapat tagja, illetve a God of Warok alkotója, Cory Barlog segítségével. Az ekkoriban még a Sony színeiben felbukkanó projekt egy animációs produkció kíséretében látott volna napvilágot, azt alapul véve, de az ötletből végül semmi nem lett. A kiadót kereső Barlog ezután átigazolt az Avalanche Studioshoz, így kerülhetett a csapathoz a videojátékos adaptálás lehetősége is, ami végül házon belül maradt azt követően is, hogy az alkotó a Crystal Dynamicsért otthagyta a céget. Egyébiránt az Interplay neve is felmerült egy időben a megjátékosítás kapcsán, a jogokat pedig ezután az Electronic Arts vásárolta ki húszmillió (!) dollárért, éppen ezért volt meglepő látni a hosszú kálváriát követően az Avalanche 2013-as, az E3 alatt tett bejelentését.

jutott el, hogy van egy hobbit, akihez egy gyűrű kerül, majd a főszereplő végigvándorol a világon, hogy végül megszabaduljon a csecsebecsétől. Valami ilyesmi lett végül a Mad Max videojáték cselekménye is, ami egyébként nem akkora baj, csak akkor legalább 10-15 óránként ne éreztessék velünk azt, hogy „na most valami történni fog", ha végül maradunk ugyanabban a langyos pocsolyában, miközben Max torokhangon vakkant párat. Mert ugye legalább egy évtizede tudjuk, hogy minden egyes hősnek artikulálatlan, dörmögő mély hangon kell szófukar megnyilvánulásokat tennie, ez pedig Rockatansky kollégára is abszolúte igaz, ráadásul karaktere mintha csak A harag útja plakátjából lett volna kivágva: a kétdimenziós, papírmasé figura mindenféle izgalmat mellőzve járja az utakat és küzd meg saját őrületével.

Max nem egy hős, nincsenek különleges képességei, csak egy „őrült", aki a múlt árnyai elől fut.

Mondhatnám feleslegesen, hogy ez csak a kezdet, ami mindig nehéz, de akkor a fejemre zuhanó plafon elől semmi sem mentene meg. A végigjátszás ugyanis meglehetősen időigényes, de hiába vagyunk túl tíz, húsz vagy éppen harminc órán, a helyzet lényegileg nem változik. Jómagam erre akkor jöttem rá, mikor a bevezető szakasz gyors teljesítése után eljutottam az első nagyobb régió erődjébe, ahol a helyi hadúr közölte velem, hogy egymás segítségére lehetünk, tehát ha adok, kapok is. Felbuzdulva az üzleten neki is álltam összegyűjtögetni az otthonszerű hangulathoz szükséges összetevőket, majd az építmény kiteljesedésével együtt vártam a katarzist, ami valami izgalmas és látványos, hangulatbomba jelleggel megáldott átvezető szál képében robban be. Nem történt semmi. Oké, biztosan mindent meg kell szerezni, gondoltam magamban naivan, így további órákat a karbantartási munkálatokkal elütve csilli-villi állapotba hoztam az épületet, amiért cserébe a környék összes vándora a helyszínen kötött ki, élettel teli forgataggá változtatva a kihalt romokat, vendéglátóm azonban továbbra is tétlenül ült trónszékében. Na mondom, ennek a fele sem tréfa, így egy vacsora és a lakás átpakolása, kitakarítása közben, fél szemmel a tévét figyelve nekiálltam a régióban lecsökkenteni a veszélyeztetettségi faktort, amit ha teljesen a minimum értékre akarunk vinni, tulajdonképpen minden egyes (!) ellenséges őrhelyet el kell pusztítanunk, át kell állítanunk a saját oldalunkra.

Eltelt tehát 15 óra az életemből, mikor végre hűséges szolgám és egyetlen barátom, Chumbucket felkiáltott, hogy menjünk át a másik régióba, az ottani vezír birtokára. Fellelkesedve, hogy most akkor beindul végre a mese, jól össze is csomagoltam, hátamra kaptam puttonyom, könnyes szemmel búcsút intettem a helybélieknek, azután áthajtottam a másik erődítménybe, ahol egy mogorva, szakállas bácsika fogadott azzal, hogy nem bízik meg bennem, de ha csökkentem a régió veszélyfaktorát, akkor beszélhetünk. Itt már vakargattam a tarkóm rendesen, magamban pedig nem mindenképpen barátságos szavakkal illettem a történet íróját, nagy titkot pedig nem lövök el azzal, ha elmondom: bizony, ez a hozzáállás és mechanika a későbbiekben sem fog változni. Szüntessük meg a veszélyforrásokat, szerezzünk meg néhány alkatrészt az autónkhoz, haladjunk előre, újabb helyszínre. De ugye nem mindenképpen kellenek nagy sztorik a jól működő filmekhez és videojátékokhoz, ezért ez még nem jelenti a véget, pláne abból kiindulva, hogy a hosszúra nyúlt bevezető után most már kertelés nélkül kijelenthetem: a 2015-ös Mad Max nyomokban történetet tartalmazhat, ellenben telis-tele van a sorozat esszenciájával, aminek köszönhetően nem is foglalkozunk majd mással.

ADATOK

KIADÓ
WB. Interactive

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
akció

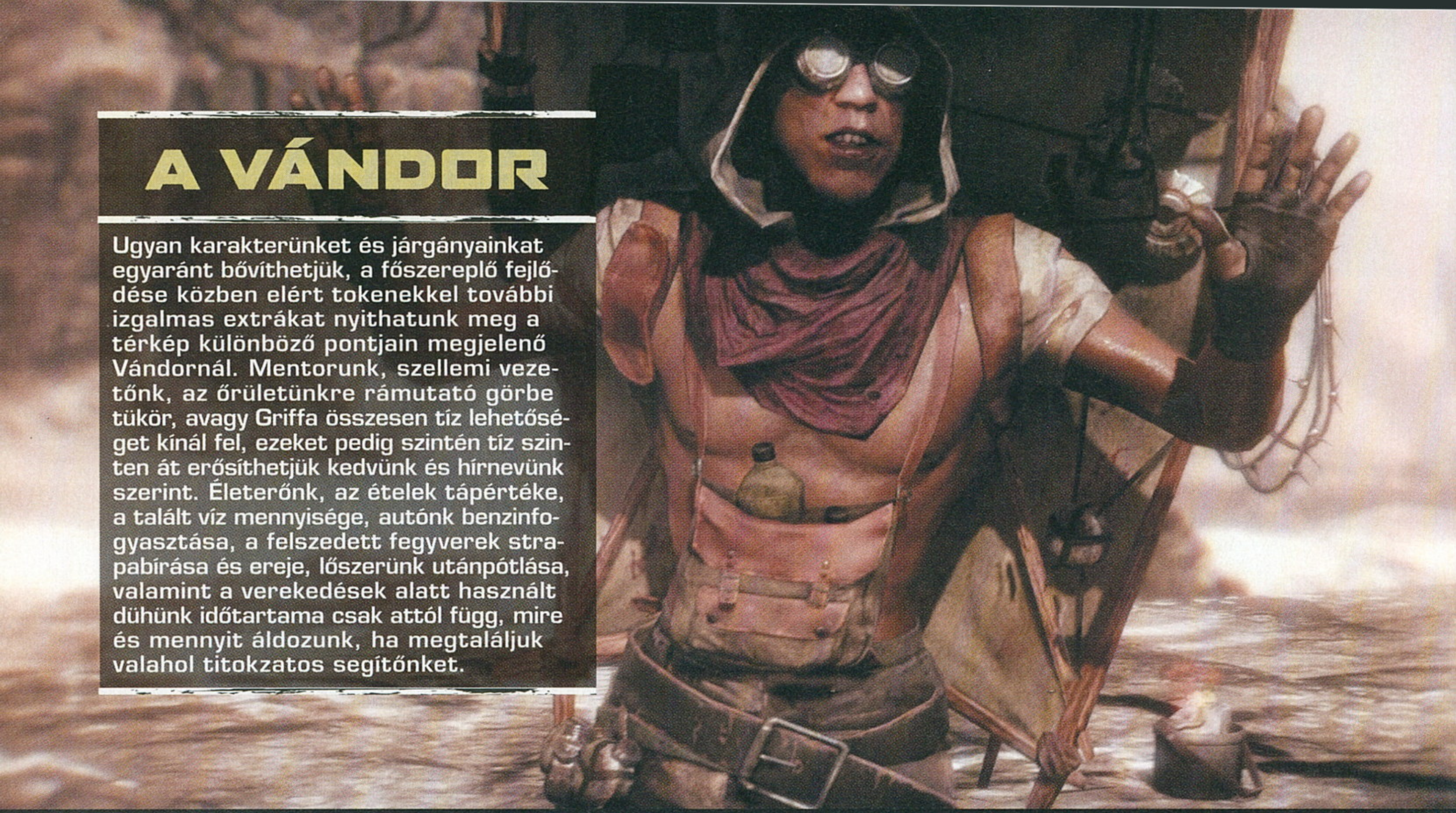
MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Middle-earth: Shadow of Mordor
2014 (WB. INTERACTIVE)

Batman: Arkham Knight
2015 (WB. INTERACTIVE)

Elkorcsosult, visszafejlődött, agresszív kiskirályok veszik át a hatalmat a jövőben, ami kiválóan jellemzi társadalmi felépítésünket.



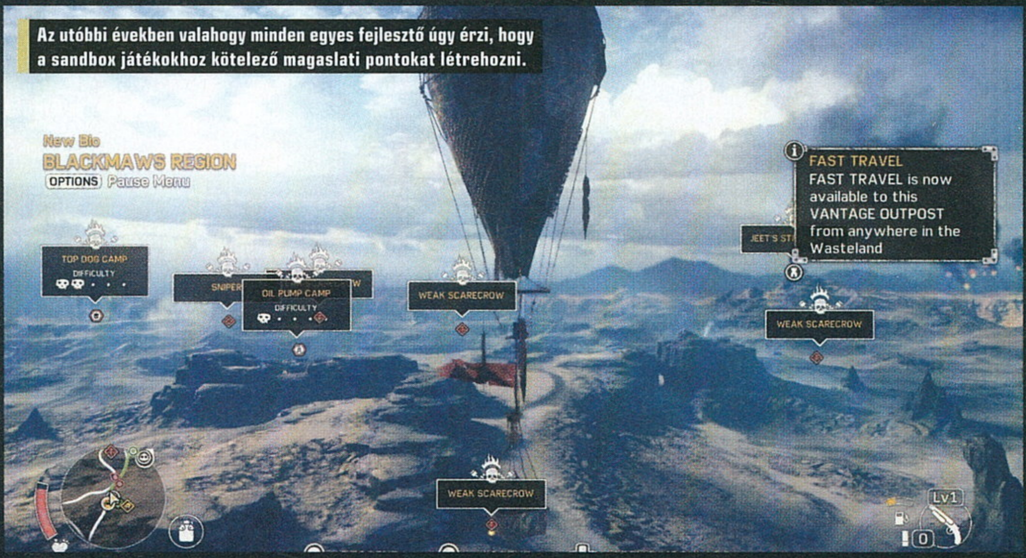
A VÁNDOR

Ugyan karakterünket és járgányainkat egyaránt bővíthetjük, a főszereplő fejlődése közben elért tokenekkel további izgalmas extrákat nyithatunk meg a térkép különböző pontjain megjelenő Vándornál. Mentorunk, szellemi vezetőnk, az őrületünkre rámutató görbe tükör, avagy Griffa összesen tíz lehetőséget kínál fel, ezeket pedig szintén tíz szinten át erősíthetjük kedvünk és hírnevünk szerint. Életerőnk, az ételek tápértéke, a talált víz mennyisége, autónk benzinfogyasztása, a felszedett fegyverek strapabírása és ereje, lőszerünk utánpótlása, valamint a verekedések alatt használt dühünk időtartama csak attól függ, mire és mennyit áldozunk, ha megtaláljuk valahol titokzatos segítőnket.

A SENKI FÖLDJÉN

A játék valami eszméletlenül hangulatosan kezdődik. Főhősünket kipécézi magának pár rosszfiú, majd megjelenik a kiskirály Scabrous Scrotus is, akinek egy frizuraigazítást végzünk el egy láncfűrész segítségével, majd autó és felszerelés nélkül a homokban találjuk magunkat. A filmszerű kezdést követően, a környéket felfedezve összeakadunk az ezermester Chumbuckettel, aki nemcsak a megváltót látja személyünkben, de hajlandó a Black-on-Black járgány helyett egy látomások alapján összetákolt izomgépet kifejleszteni, amihez azonban különböző alkatrészek kellenek. Így kerülünk az örök körforgásba, ami egy külső nézetes akciójáték képében valósul meg, miközben egyik pontról a másikra szaladgálunk, új embereket és helyszíneket ismerünk meg.

A Mad Max világa egy hatalmas térképen terpeszkedik, ami több, igen nagy régióra van bontva. Mindegyikhez tartozik egy helyi hadúr által megszállt erődítmény, amit fel lehet virágoztatni, ráadásul a területet meg kell szabadítanunk Scrotus uralmától. A helyőrségek, madárijesztők, kihelyezett sniperek, aknamezők, adott útvonalon köröző konvojok mind-mind pusztulásra vannak ítélve, pluszban pedig rengeteg kisebb építményt találhatunk, melyek a lootolás céljából kerültek a térképre – legfontosabb fizetőeszközünk és gyűjteni valónk ugyanis a scrap. A hulladékból összeszedett alkatrészek a fejlesztésekhez szolgálnak, ezért nem árt, ha mindent összeszedünk, amit lehetséges. Az összeomlott kis létesítmények, a felrobbantott autók egyaránt ilyen összetevőket rejtenek, de legyilkolt ellenfeleinket átkutatva is bővül a raktárkészletünk. Ezek mellett hőlégballonokat találunk mindenfelé, amikkel a levegőbe emelkedve körbekémlelhetjük a környéket, így kifürkészve a legfőbb pontokat és célhelyszíneket. Olyan ez, mint valami magaslati pont a Ubisoft



Az utóbbi években valahogy minden egyes fejlesztő úgy érzi, hogy a sandbox játékokhoz kötelező magaslati pontokat létrehozni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EZÚTTAL IS... LOOTOLJ!

Talán az üzemanyagnál is fontosabb számunkra az összeszedhető alkatrészek tömege, amikből járgányunkat és karakterünket fejleszthetjük, ezért a különböző scrap-lelőhelyeket is érdemes átnézni a létfontosságú erődök és táborok, kihelyezett őrpontok, magaslati pontok mellett, pluszban pedig az autós harcokat se kerüljük, elvégre az azok során keletkező roncsok is kifejezetten jól fizetnek ezen a téren.

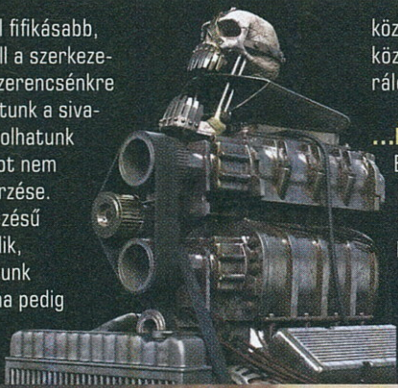
FIGYELD A KÖRNYEZETED!

Mielőtt vakon megindulnál a sivatagban, jól nézz körül, amihez kiváló lehetőséget nyújtanak a térkép eltérő pontjain megtalálható hőlégballonok. Ezekhez sokszor üzemanyag is kell, ami miatt (meg úgy egyébként) érdemes utánpótlást tárolni a csomagtartóban, ha pedig már a fellegekben járunk, kikémlelhetjük, hány fontos terület van a közelünkben, melyik tábor milyen nehézségi szinten van, így könnyebb lesz az elfoglalásuk is.

TAKTIKUSAN HARCOLJ!

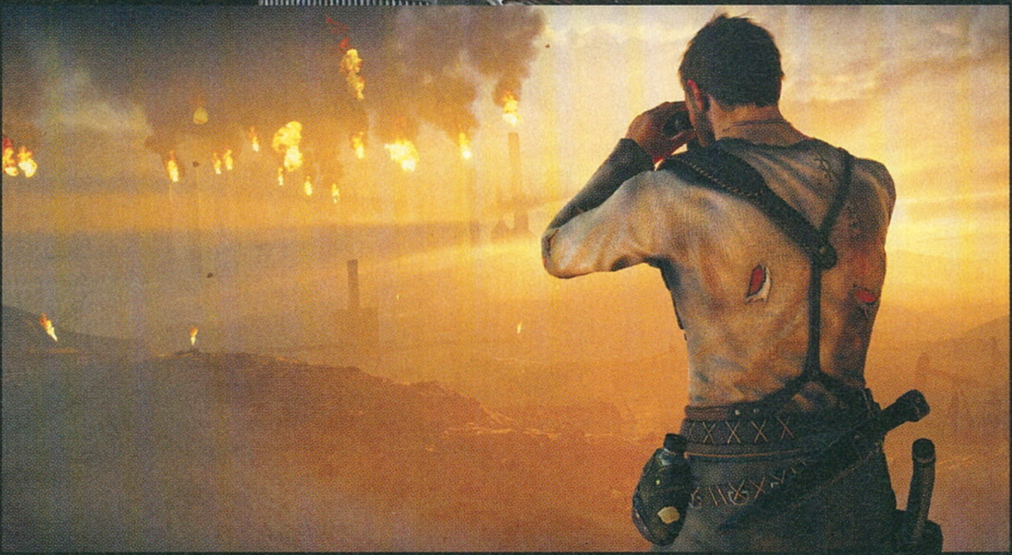
Arra érdemes odafigyelni, hogy míg a kisebb épületeknél csak elvétve vannak bandatagok, addig a táborokat nagyobb számban őrzik ellenfeleink. Emiatt először mindig a fellógatott War Criert keressük meg, majd lőjük ki, elvégre ha felspanolja a tömeget és mindenkit odahív a célterületre, még kevesebb esélyünk lesz. Használjuk tömegoszlatásra a robbanószereket is, így megtizedelve az opponensek számát.

sorozatainál, elérésük néhol fifikásabb, egyszer-egyszer benzin is kell a szerkezetek beindításához, de nagy szerencsénkre kannákból mindenfelé találhatunk a sivatagban, sőt autónkban is tárolhatunk egyet, ennek hála nagy gondot nem okozhat az üzemanyag beszerzése. Persze Magnum Opus elnevezésű járgányunk is naftával működik, ám nem kell félni, ritkán fogyunk ki a létfontosságú nedűből, ha pedig egyszer mégis így alakul, csak körbe kell néznünk a közelben lévő épületek, bunkerek, őrhelyek között, valahol ezután mindenképpen rálelünk az utánpótlásra.



...ÉS MEGINT DÜHBE JÖVÜNK

Bár a felfedezés is igen élvezetes a játékban, annak igazi varázsát a harcok és az autós küzdelmek adják meg. A pusztakezes akciók a Batman-szériát idézik, vagyis a sima és erősebb ütéssel támadunk, a védekezéssel hárítunk, sőt ebből a mozdulatból egyből nyertesként is kijöhetünk, ha rögtön az öklünket használjuk. Később kivégezhetjük opponenseinket, késsel vagdoshatjuk meg őket, bevethetjük ellenünk sörétesünket, valamint az elejtett ütő- és vágófegyvereket is alkalmazhatjuk megnevelésükre. Persze nem véletlenül vannak mindenfelé benzines kannák, robbanófejes lándzsák, elvégre egy robbanással több okvetetlenkedő alakot is a másvilágra küldhetünk. Pluszban idővel megjelenik a düh opciója is, ami a harcok alatt újratöltődik, aktiválódása után pedig sokkal erősebbek és ellenállóbbak leszünk, így véglegesen pontot téve egy-egy összeszólalkozás végére.



A volán mögé ülve már más a helyzet. Autónkat vezetve az úton ellenséges járgányokba ütközhetünk, méghozzá szó szerint. A turbózást használva, az oldalra kicsúszást alkalmazva is gyengíthetjük a másik páncélzatát, de szerencsére ott van mögöttünk Chumbucket is, aki nemcsak a kisebb tornyok ellen használható szigonypuskát kezeli, hanem annak robbanós változatát (Thunderpoon) is, sőt Max puskájával a vezető ülésről kényelmesen kilőhetjük a másik négykerekű gyenge pontjait, ezzel akár egyből kivégezve a közelünkbe érkező, dudáló és folyton ordibáló bandatagokat.

TÖBBSZÖR TÍZ ÓRÁS TARTALOM

Noha a korábban leírtak szerint történet nincs sok, a cselekmény nem túl

GYENGÍTSD SCROTUST!

Ha kisebb ellenséges aktivitást szeretnénk az adott körzetben, egyszerűen essünk neki Scabrous kutyáinak, avagy pusztítsuk el az őrtornyokat, táborokat, állítsuk meg a konvojokat, valamint keressük meg Chumbucket homokjárójával és négylábú kedvencünkkel az aknamezőket is. Utóbbinál nagyon egyszerűen kiiktathatjuk a robbanószerkezeteket: amerre kutyánk ugat, arra kell haladni, így felfedezve mindegyik aknát.

NEM AZ ERŐ SZÁMÍT

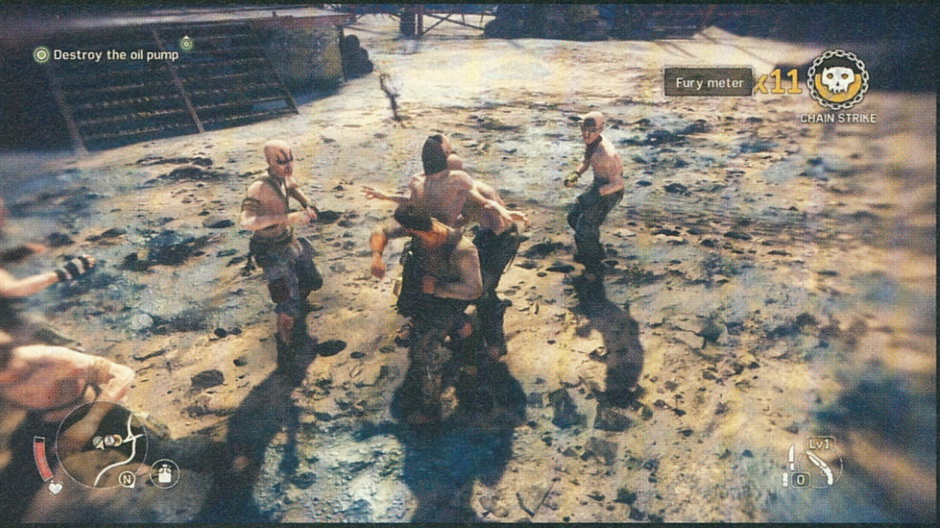
Noha járgányainkat rengeteg ágon fejleszthetjük (összesen 18 irányba), mindig figyeljünk oda, hogy éppen mi a célunk. A különböző jellemzőket bármikor megváltoztathatjuk a garázs opción belül, emiatt ha versenyezni szeretnénk, a páncélzat és a fegyver nem annyira fontos, ha azonban ellenséges területen indulunk vadászatra, a gyorsaság lesz a másodlagos szempont, míg a védelem és a tűzerő kiemelt szerepet kap.

LEGYEN UTÁNPÓTLÁSOD!

Maxnek a kulacsunkban lévő vízmennyiség és a meglehetősen ritka lőszer az elsődleges tényező a felfedezés és a harcok alatt, míg járgányunknak és a hőlégballonoknak a benzin. Amennyiben nagyobb útra megyünk, ezekből mindig tartalékoljunk, harc esetén csak a legvégső esetben nyúljunk fegyverhez (mondjuk a War Crierekre tartogatva a töltényt), ha pedig van teljes erődünk, oda mindig térjünk vissza a regenerálódás miatt.

FEJLESSZ, AMIKOR TUDSZ!

Ahogy haladunk előre a térképen, úgy lesznek erősebbek, agresszívabbak ellenfeleink, úgy nő a támaszpontok védettsége, illetve ezzel párhuzamosan igénylik a madárijesztők is a szigonypuska erejének megnövelését. Amint esély van rá, növeljük lehetőségeink számát, ne sajnáljuk az alkatrészeket és Griffánál elkölthető tokenjeink számát, elvégre ha nem vagyunk kellően izmosak a feladathoz, könnyen alulmaradhatunk.



fondorlatos, a jól megoldott játékmenet sokat javít az összképen, ráadásul a hatalmas terület és a rengeteg lehetőség sok-sok órára képes lekötni minket. A négy nagy régió és Gastown harminc-negyven óra erejéig mindenképpen a képernyő elé szegez minket, de ha mindent ki akarunk pucolni a térképről, az ötven-hatvan óráig is eltarthat.

Minden attól függ, mennyire vagyunk „Maximalisták", mennyi időt szánunk egy-egy területre, mennyire vagyunk alaposak. Illetve attól, hogyan tudjuk beosztani vagy éppen felosztani az elvégzendő feladatokat. A Mad Max kampánya ugyanis leginkább olyan missziók elvégzésére összpontosít (már a megszokott „menj el ide, beszélj ezzel, szerezd meg azt" felépítés mellett), amelyek más játékokban többnyire opcionális mellékküldetésként szerepelnek, itt viszont kötelező módon lettek beleépítve a fő szálba, méghozzá meglehetősen nagy számban, ami egyébként igen fura döntés. Mindettől függetlenül szerencsére van annyi fajta feladat, hogy bőven el tudjunk veszni a megmaradt világ romjai és emlékei között.

Ez a lepusztult, posztapokaliptikus vízió ráadásul nagyon egyedi, látványos módon lett tálalva. A színvilág, a filmes filterezés a mozikat idézi, a fények és árnyékok mind-erre rátesznek egy lapáttal (a barlangokban és csatornákban elemlámpánk fénye még a porszemeket is bevilágítja), miközben hatásvadász belassítások fokozzák a hangulatot az izgalmas autós üldözések és a dinamikus verekedések alatt.

A versenyek (ezekkel autókat is nyerhetünk), a látványos ugratások (ezek külön pontokként szerepelnek a térképen), a megjelenő vándorok és segítők (egy-egy apró feladattal vagy éppen csak szomjuk oltásának kérésével) pedig további üde színfoltokként bővítik az egyébként is változatos összképet.

Nem utolsósorban változó időközönként (a napszakok is váltják egymást) hatalmas homokvihar támadhat, ami szanaszét repteti a mindenfelé leledző, ilyenkor halálosnak bizonyuló fémdarabokat, ezért a nagy porfelhőt meglátva minél előbb keressünk fedelet a fejünk fölé, máskülönben autónkkal együtt cifetcafat állapotba kerülhetünk. Tartalom tehát van bőven, miközben a külcsín is káprázatos tud lenni.

A KEVESEBB NÉHA TÖBB

Egyfelől pozitív az a tendencia, hogy a fejlesztők odafigyeltek a játékosok kritikáira a hat-nyolc órás kampányokat illetően, így egyre több a 10-20 óra feletti játékidővel rendelkező alkotás, másfelől viszont mindig úgy álltam ehhez a témához, hogy ha már nincs elég ötlet, akkor inkább ne húzzuk feleslegesen a dolgokat. A sztori hiánya és a mellékküldetések kampányba erőszakolása mellett úgy érzem, hogy az Avalanche Studios átesett a ló túloldalára, mikor az

ERŐDÉPITÉS

Bármelyik régiót is látogatjuk meg, a lényeg mindig az lesz, hogy a helyi vezető, valamint a jelenlévők számára élhető, működőképes környezetet teremtsünk. Vízellátó, építőanyagok, fegyverraktár, betakarító személyzet – a különböző egységekhez rengeteg eszköz megtalálása szükséges, ám ezeket a halványan látszódó körvonalak mellé állva megkereshetjük a térképen, így nem kell vakon feltúrnunk a sivatagot az összetevők miatt. Ahogy az építmény fejlődik, úgy lesz nagyobb a létszám, emellett akárhányszor visszatérünk utunkról, automatikusan feltöltődik majd az üzemanyagunk, lőszermennyiségünk, életerőnk, miközben az országúton elintézett ellenséges járgányok elhagyta alkatrészeket sem kell begyűjtenünk, elvégre azt automatikusan elvégzik helyettünk a személyzet tagjai.

A régi civilizáció minden jellemzője visszaköszön a romok és megmaradt roncsok által, ami látványos összképet ad a környezetnek.

alkotók mindennel tele akarták tömni a programot. Tény, hogy legújabb produkciójuk túlmutat a Just Cause arcade-os, teljesen őrült játékmenetén, sőt erősen közelít egy filmszerűbb videojáték felépítéséhez, de a pofonegyszerű sablonok és klisék miatt végül nem tud kitörni, nem tud igazán maradandóvá válni. Lehet, hogy kicsit kevesebbként jobban érvényesülhetett volna a koncepció, picit több forgatókönyves elképzeléssel maradandóbb lehetett volna a cselekmény. Mindezt 15-25 órában előadva (mint a Shadow of Mordor, Dying Light, Arkham Knight esetében) szuperül működhetett volna a rendszer, de jelenlegi formájában nem kevés identitászavaros tényező rontja az összképet.

Van pár dolog, amit eleve nem értek (ha a benzin a legnagyobb kincs, hogy az istenben van minden sarkon több kanna is, a konvojok pedig miért köröznek álló nap a sivatagban, így fogyasztva a drága naftát), a későbbi régiókban tapasztalható fps-drop pedig elég zavaró tud lenni. Néhol vannak érdekes bugok is (beragadó ellenfelek, eltűnő feliratok, átvezetőkben kivédhetetlen támadások a nyílt terepen), mégis, nehéz összességében haragudni a Mad Max viszontagságait feldolgozó produkcióra. Első körben ugyanis mindig a hangulat számít, az pedig általánosságban rendben van.

A minden platformon jelen lévő 1080p mellett igazán jól mutatnak a különböző helyszínek (az Avalanche házon belül készült motorja ilyen téren nem okoz csalódást), élvezet átszelni a homokdűnéket, az azok alatt megnyitható elfeledett járatokat, az Outer Graves, a Colossus, a Blades különböző földrajzi formái közt elhelyezkedő ösvényeket.

A Mad Max-filmek videojátékos feldolgozása igen butácska, de legalább élvezetes és látványos lett.

Élmény felfedezni a hatalmas szobrot, a kanyonokat és barlangokat, miközben rendszeresen meglátogatjuk mentorunkat is, akinél a normál, bármikor eszközölhető változtatásokon felül is fejleszthetjük karakterünket. Max fizimiskáját is kedvünk szerint alakíthatjuk (hajforma, szakáll, védőszemüveg és a többi), ruházatát és autóját ellenállóbbá tehetjük, azaz minden megvan a programban, amire igazán vágyunk. A kékre festett arcú férfi társaságában szinte már elordítanánk magunkat, hogy „Szabadsááááág!", hogy utána bosszút állva minden elkorcsosult bandatagon, őrült megalomániás vezéren begyűjtsük a letűnt idők minden emlékét a jegyzetek és fényképek formájában.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-650 3.2 GHz / AMD Phenom II X4 3.4 GHz, 6 GB RAM, GeForce GTX 660ti vagy Radeon HD 7870, 32 GB HDD

Története nincs sok, vannak hibái is, mégis tartalmaz valamit, ami miatt kifejezetten élvezetes tud lenni a játék. Talán maga Mad Max ez a plusz?

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Rengeteg tennivaló egy hatalmas, józserivel elpusztult világban, miközben négy keréken és két lábon teszünk rendet a bandák között.

KONTRA

Némi fps-drop, itt-ott repetitív játékmenet és egysíkú felépítés, de a legrosszabb a történet szinte teljes hiánya.

75%

A POPCORN ÚTJÁN

A Mad Max végülis mindig erről szólt, az apokaliptikus, szélsőséges világról, amelyet egy road movie képében ismerhettünk meg – a legújabb videojátékos feldolgozás pedig pontosan ehhez próbál alkalmazkodni, mialatt nem kifejezetten A harag útját, inkább a teljes szériát veszi alapul. Kicsit buta (vannak ellentmondásos dolgok), kicsit ismétlődő, nem éppen tökéletes, de a lényegi esszenciát tartalmazza, ami miatt nyugodtan ajánlható mindenkinek, aki szereti ezt a klasszikus filmes sorozatot, vagy csak szimplán élvezte a szintén nem túl sok agymunkát igénylő nyári blockbustert, ami valahol azt is előrevetítette, hogy manapság mit várhatunk a téma virtuális feldolgozásától.

Max dühös, kellőképpen őrült, karakterét irányítva pedig jó érzés átszáguldozni az eltérő színvilágú és típusú területtekkel teli sivatagon, hogy utána látványos formában végezzünk mindenkivel, aki a kezünk közé kerül.

King of Dragon Pass

[ÍRTA WILSON] **A GOG-os újrakiadást és a mobilos felrázást követően végre PC-s újrarázást is kapott a szöveges szerepjátékok talán utolsó nagy uralkodója - uralkodóképzés élesben!**

Klasszikus, amiről nagy valószínűséggel sosem hallottál: hogy az 1999-es King of Dragon Pass miként válhatott kultuszjátékká úgy, hogy a készítőin kívül csak egy extrémen szűk réteg ismeri, az a játékvilág egy nagy rejtélye lehetne, ha nem tudnánk, hogy 1999 a lehető legrosszabb év volt egy alapvetően szöveges szerepjáték kiadásához. A csúcsra járatott konzolláz, az addig ismert 3D-s ábrázolás határait jelentősen kitoló új, akár komplett műfajt is teremtő klasszikusok – mint a Half-Life – árnyékában nehéz is lehetett volna érvényesülni, a King of Dragon Pass így nem a tömegek ópiumaként, hanem alig pár ezer ember felejthetetlen emlékeként vonult be a történelembe. Mi az elmúlt három évben már többször is be akartuk mutatni a GOG-os újrakiadását követően, de az eredeti csapat beelőzött: előbb a mobilos változat készült el, idén nyáron pedig annak PC-s változata. És ez talán végre meghozhatja a megérdemelt sikert is.

A SÁRKÁNYOK VÖLGYE

A King of Dragon Pass ugyanis tényleg klasszikus, és időtlen is: mivel alapvetően kizárólag szövegekre, illetve parádésan jól kinéző statikus ábrákra épül, ezért nagyon fejleszteni, finomítani se kellett rajta. Ez nem egy hagyományos HD újrakiadás, ahol maximum a felbontáshoz nyúlnak, csak épp egy végtelenül ötletes, hihetetlenül tartalmas, teljesen kiszámíthatatlan szerepjáték piedesztálra emelése.

Kiszámíthatatlan, mert teljesen szabad kezet kapsz: egy klán vezetőjeként nem csak azt kell eldöntened, honnan jöttél, múltad során kikkel szövetkeztél vagy háborúztál, mely isteneknek hódoltál be, de azt is, milyen uralkodó akarsz lenni. Despotikus, hadvezér, békéltető, vagy esetleg ezek ezer és ezer kombinációja – rossz válasz nincs, bárhogy is döntesz a felfoghatatlanul sok kombinációs lehetőség közül, a végeredményt már a sors, és egész pontosan a tetteid írják. Az, hogy kikkel lépsz kapcsolatba, miként viszonyulsz hozzájuk, hogyan oldod meg a felmerülő problémákat.

VARJAK LAKOMÁJA

Azokból pedig akad bőven, hiszen a klánod és a hozzá tartozó emberek élik az életüket, végzik a dolgokat: vadásznak, növényeket termesztenek, állatokat tartanak, fegyvereket kovácsolnak, vagy épp a mágiát kutatják, esetleg a környező klánok vidékeit járják, új szövetségeseket keresve, új kalandokat felkutatva. A diplomácia a játék egyik legizgalmasabb és legnehezebb része: vagy féltucat lehetséges hangnemben lehet közelíteni a klánokhoz, és ettől, na meg a háttérország állapotától is függ, sikerbe vagy kudarcba fullad-e a művelet.

Ha nem okoz gondot az angol nyelv, akkor páratlan élményben lesz részed a játék során.

Ez ráadásul nemcsak a rivális / ismeretlen klánokra vonatkozik: a King of Dragon Pass azon kevés játékok egyike, ahol hiába vagy a tápláléklánc csúcsán, simán előfordulhat, hogy a saját klánod kitaszít, vagy épp úgy dönt, inkább más vezető után néz. És ezt igazából azért is könnyű elérni, mert a KODP egy borzasztóan összetett játék, ami ráadásul az alapvető funkciókon kívül nagyon nem magyaráz el semmit – így aki jót akar magának, mindenképp nyálazza át a mellékelt kézikönyvet, mert az vázolja fel az elképesztően komplex játékmenet rejtelmeit. Persze ehhez egy nélkülözhetetlen tudás kell: az angol nyelv ismerete, ami egy szöveges játék esetében talán annyira nem meglepő, de ha valamiért, hát ezért mindenképp megéri felszedni némi tudást, mert a gyönyörűen megírt szövegek, a borzasztóan hangulatos leírások egy olyan páratlan világot építenek fel, amely merít a viking kultúrából, a fantasy műfajából, és persze az emberiség konfliktusukkal tűzdelt történelméből. Az igazi történetet azonban te írod, és a cselekedeteid!

ADATOK

KIADÓ **HeroCraft**

FEJLESZTŐ **A Sharp**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 512 MB RAM, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A King of Dragon Pass egy végtelenül komplex, de elképesztően színvonalas szerepjáték, amely csupán szövegek végeláthatatlan sorával és néhány meseszép ábrával is el tud kápráztatni.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

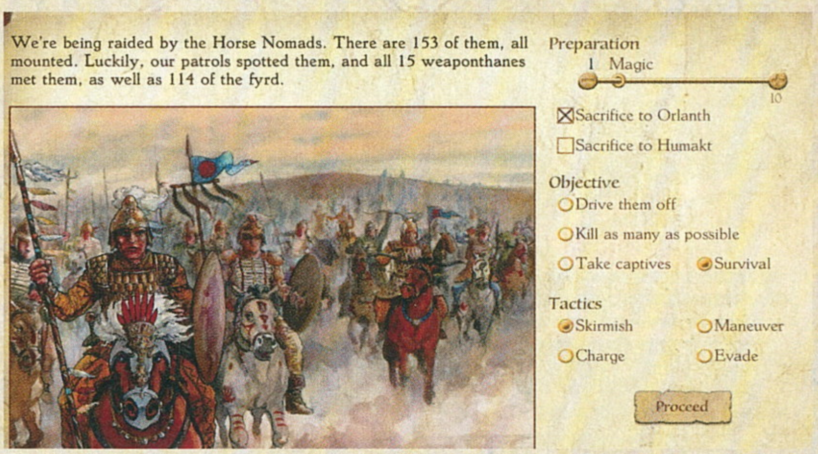
PRO

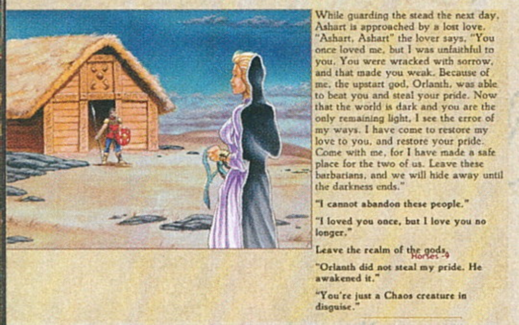
Végtelen újrajátszhatóság, komplex szimuláció, egyedi uralkodói élmény.

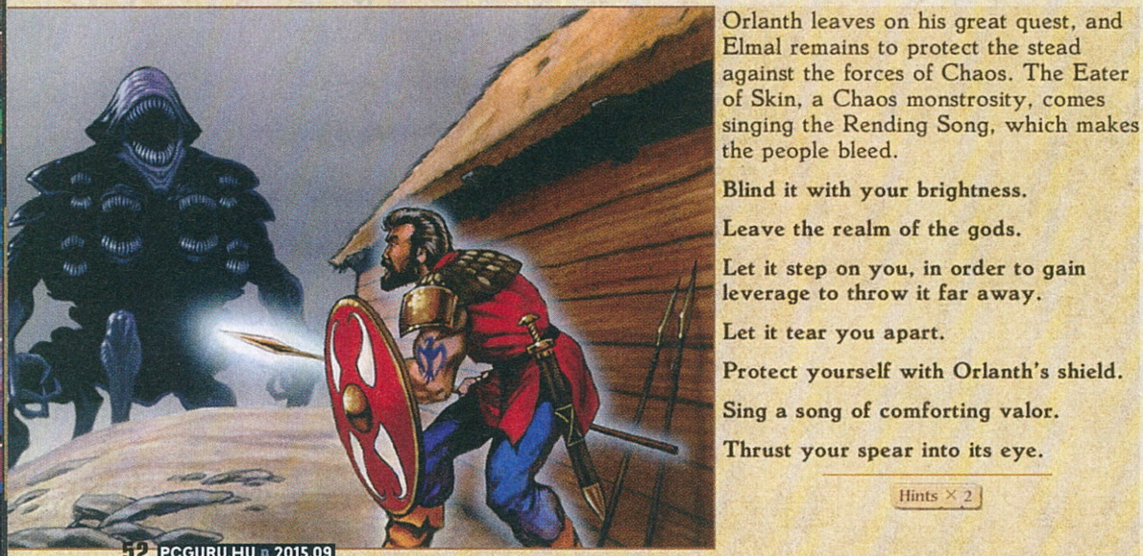
KONTRA

Kevés segítséget ad, és a PC-s portot se gondolták túl.

80%

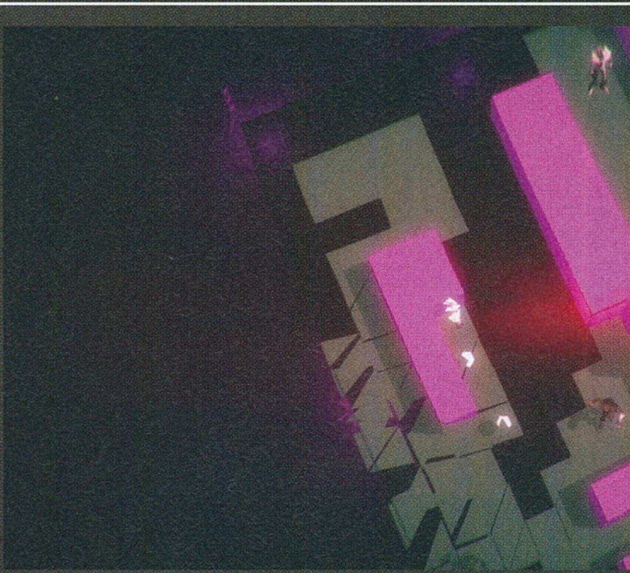






V O L U M E

[ÍRTA WARHAWK] **A Thomas Was Alone után Mike Bithell egy teljesen más, lényegesen komolyabb fába vágta a fejszéjét. A Volume a lopakodós játékok desztillált esszenciáját párosítja az akciójátékok pörgő ritmusával, majd csomagolja az egészet egy érdekes történetbe.**



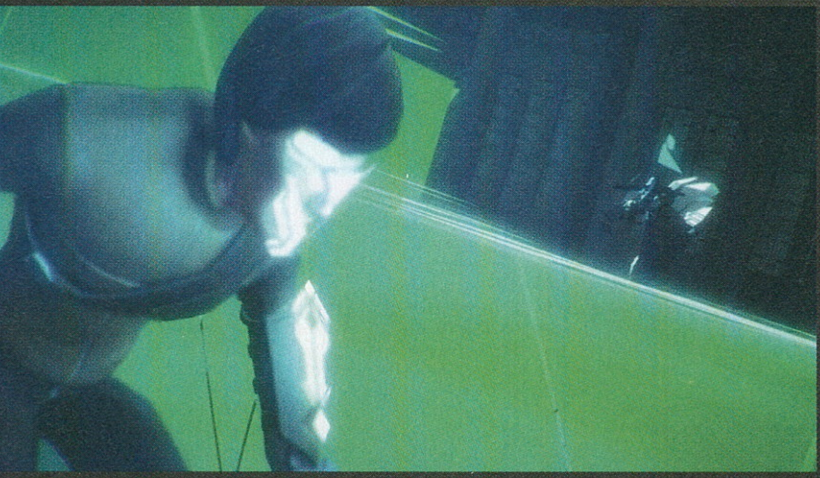
Mindenki ismeri Robin Hood történetét, és néhányan biztos elgondolkodtatok már azon, milyen is lenne a gazdagoktól lopni és a zsákmányt a szegények között szétosztani. Megmondom, milyen lenne: leginkább rövid életű, a jól képzett őrök és automatikus biztonsági berendezések korában valószínűleg már azelőtt a dutyiban csücsülnétek, mielőtt egyáltalán eljutnátok a célpont arany kiskanál gyűjteményéig. Ez a helyzet nem fordulhat elő a Volume főszereplőjével (vagy mégis?), Robert „Rob" Locksley ugyanis bár élő adásban rabolja ki a jövőbeli Angliát markában tartó társaságot, nem kell félnie a lebukástól: minden ténykedése a Volume nevű virtuális térben zajlik.

METAL GEAR PACMAN

A Volume tehát egy lopakodós játék, méghozzá egy olyan, mely a mai, „keverjünk mindent mindennel" világban mer csakis és egyedül lopakodós játék maradni, viszont cserébe a csúcsra járatja ezt a formulát. Nincs crafting, nincs karakterfejlődés, a sztorimód száz pályájának mindegyike egy-egy furmányos logikai-ügyességi feladvány, ahol a siker kulcsa az, hogy megfigyeljük az őrök mozgását, majd felismerjük és kihasználjuk a minta gyengeségeit. Várjunk, várjunk, várjunk, száz pálya?! Nem sok az egy kicsit? Nem, mert a Volume nem az a játék, ahol hosszú percekig kell kielemeznünk a látottakat, és felállítani a taktikát. Kicsit úgy kell elképzelni, mint a Hotline Miami lopakodós kisöccsét, a sunnyogás ellenére egy-egy pálya nem tart tovább 3-5 percnél, viszont a fent említett játékkal szemben a Volume nem igazán engedi az improvizációt: ha rosszul mértük fel a helyzetet, akkor az esetek többségében pillanatok alatt a legutóbbi (szerencsére bőségesen elszórt) checkpointon találjuk magunkat.

Mike Bithell előző játékát is fantasztikus szinkron jellemezte, és ezt a Volume esetében is összehozta.

A Volume működésének titka a kitűnően átlátható terep és a betonbiztos irányítás. A játék vizuális nyelvezete tökéletesen kiszolgálja a játékost, az őrök látótere, a különböző eszközök hatósugara mind megjelenik a képernyőn (még Rob füttyentése is), ez pedig azt jelenti, hogy egyszer sem fordult elő a lopakodós játékok típushibája, a semmiből a hátunk mögött felbukkanó ellenfél esete. A Volume kinézete erősen funkcionális, de korántsem lehetne csúnyának mondani – tény, hogy nem ettől a játéktól fog vért izzadni az ember masinája, de totálisan élvezhető grafikát tol a képernyőre, melyhez kitűnő kíséretet biztosítanak a Thomas Was Alone után visszatérő David Housden által írt dallamok. A száz pálya hallatán felmerülhet az emberben az a félelem, hogy egy idő után egész egyszerűen unalomba fullad az egész, de a játék nagyon szépen adagolja az új, komolyabbnál komolyabb kihívásokat, illetve ezek ellensúlyozásaként az újabb és újabb kütyüket.



ADATOK

KIADÓ
Bithell Games

FEJLESZTŐ
Bithell Games

MŰFAJ
lopakodós

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 3 GB HDD, Windows 7/8/10

ÉRTÉKELÉS

Gyémánttal csiszolt lopakodós, érdekes történetbe csomagolva, nagyszerűen előadva.

GRAFIKA:	85%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Egyszerűen öröm benne lopakodni, a történet pedig egészen biztosan tartalmaz néhány meglepetést.

KONTRA

A párbeszédek képesek durván beletakarni a pályába – túlélhető, de néha zavaró hiba.

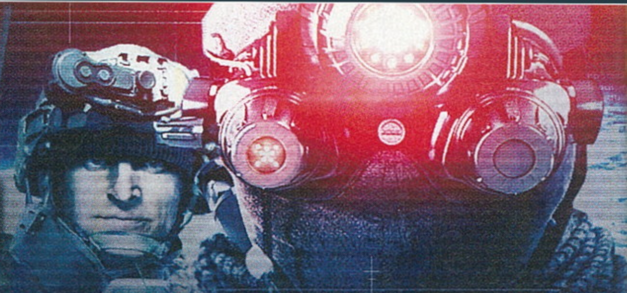
85%

Ezek java része az őrök figyelmének eltereléséhez használható, de később találhatunk olyat is, mellyel elrejtőzhetünk, vagy akár erős határok közt támadhatunk is.

RÁD FIGYEL A VILÁG

A Volume játékmenete szinte a tökéletességig van csiszolva, a habot a tortán pedig az érdekes és kellemesen előadott történet jelenti. A jövőbeni Angliát egy cég, pontosabban egy ember irányítja, a népesség látszólag beletörődött abba, hogy egy ráerőltetett kasztrendszerben kell tengetnie az életét. Ennek próbál gátat vetni a főhős Rob, és a félig-meddig öntudattal rendelkező MI, Alan (igen, erős kikacsintás ez a Thomas Was Alone felé, nagyon nagy pacsi érte!). Az események érdekesek és fordulatosak, ráadásul bár apró, de nagyon profi gárda adja elő. Visszatér Danny Wallace, mellette a főhőst a YouTube hírességű Charlie McDonnell, a főgonosz Grisborne-t pedig Andy Serkis alakítja – mindegyikük kitűnő szinkronhangot biztosít, öröm őket hallgatni. Kicsit kár, hogy erre nem sokszor lesz lehetőségünk, a játék az információt leginkább írott formában tálalja, ráadásul a pálya elejei párbeszédek képesek méretes részt kivágni a látótérből, ezzel megnehezítve az előrehaladásunkat. Ha pedig a kaland befejezése után is tovább játszanánk, a Volume egy kellemesen használható pályaszerkesztőt is tartalmaz. Érdemes ránézni a közösségi pályákra, már most nagyon komoly műveket pakoltak össze a játékosok.

A Volume jött, látott, és néhány apróságot leszámítva győzött. Ha csak most szagolgatsz bele a lopakodós játékok világába, akkor ez a program kitűnő belépőt tud jelenteni, ha pedig már profi sunnyogó vagy, akkor lehet próbálkozni azzal, hogy bekerülj az egyes pályák élmezőnyébe azok minél gyorsabb befejezésével. Így vagy úgy, de a Volume egy olyan játék, amit nem érdemes kihagyni.



ACT OF AGGRESSION

[ÍRTA BULLSEYE] A „régen minden jobb volt” egyfajta hazai mém, ami azonban igazságot legfeljebb nyomokban tartalmaz. Ennek ellenére jól eshet visszatérni a klasszikus ezredfordulós RTS-ek világába addig is, amíg a Starcraft II befejező epizódjára várakozunk.

Persze egyes szégyentelenül fiatal olvasóink ekkor még nem voltak aktív játékosok, de 2005-ből már sokaknak lehetnek emlékei – csak jó eséllyel nem az Act of Warról. Hiába volt az ötletes és a maga idejében elég látványos is, viszonylag kevesen vették észre a C&C Generals, a Warcraft III és a Dawn of War után nem sokkal megjelenő programot. A készítő Eugen Systems azonban nem mondott le az RTS műfajról.

Előbb jött a remek ötletre épülő, de azt nem kihasználó R.U.S.E., majd a keményvonalas stratégáknak szóló Wargame-sorozat, és miután abba már kezdtek beleunni, végre visszatértek a tíz évvel ezelőtti alapokhoz. Új lett a név, új lett a helyszín, lecserélődött sok egység, de a játékmenet rengeteg ponton ismerős lehet a veteránoknak.

Néhol dühítő, néhol élvezetes, aki azonban szereti a stratégiai játékokat, biztosan nem tud haragudni rá.

KATONAI TELEREGÉNY

Az egyjátékos mód hadjárata 2025-ben indul, amikor egy mexikói hadúr kikiáltja az általa elfoglalt terület függetlenségét, mire az amerikai hadsereg természetesen átugrik rendet tenni. Némi csavarral ekkor beavatkozik az eseményekbe az Egyesült Nemzetek egy titkos katonai alakulata, a Chimera. Utóbbinak leszünk a harctéri parancsnoka (eleinte). Hamarosan kiderül, hogy a háttérben egy hasonlóan titkos, ám némileg aljasabb zsoldosokból álló csoport áll, a Cartel. Miközben a játék szép lassan megismerteti velünk az egységeket és épületeket, a történet is alakul, közepesen fordulatos módon. Az viszont kifejezetten ötletes, ahogy a Cartel némileg rövidebb hadjárata kapcsolódik a főszál állomásaihoz, ahogyan valószínűleg az amerikai hadseregé is fog, ám ők (kissé furcsa módon) még egyáltalán nem érkeztek meg a tesztpéldány kiadásának idejére.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home

FEJLESZTŐ
Eugen Systems

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Act of War: High Treason
2006 (ATARI)

Supreme Commander 2
2010 (SQUARE ENIX)

A hadjárat ugyan fontos a történetközpontú játékosok számára, de egy RTS-ben inkább csak a játékmechanika megismerését szolgálja, felkészítve az egymás (vagy az MI) elleni küzdelemre. Ez azért jó hír, mert a sima egyszemélyes mód nem sikerült jól. A készítők kiadós hadjáratot terveztek, hosszú küldetésekkel, hogy igazán élvezetes legyen. A „hosszú” részt maradéktalanul teljesítették, csakhogy az élvezetes rovására. Az új egységek és épületek megismertetését elhúzták, a játékmechanikából pedig leginkább a rushra készítenek fel mindenkit azzal, hogy a bemelegítőpályákon állandó túlerőt dobálnak a nyakunkba. A gép által ránk erőltetett taktika, hogy az éppen megkapott egységekből építünk egy nagy adagot, majd folyamatosan pótoljuk az előrenyomulás vagy éppen védekezés okozta jelentős veszteségeket. Ezért aztán akit a történet nem köt le, és magára a játékra kíváncsi, jobban jár, ha átvált az MI elleni multis meccsekre.

A HÁRMAK EREJE

Erre maguk a készítők is számíthattak, ezért az építkezést akár homokozómódban is kipróbálhatjuk, ellenfelek kizárásával, így békésen megismerhetjük a játék mélységét – mert bizony van neki. A fejlesztőknek két fő célja volt az Act of Aggression felépítésekor: a kicsit lassabb kezdés a rush kizárására, és a mélyebb, folyamatos figyelmet igénylő

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

RADARNÉZET

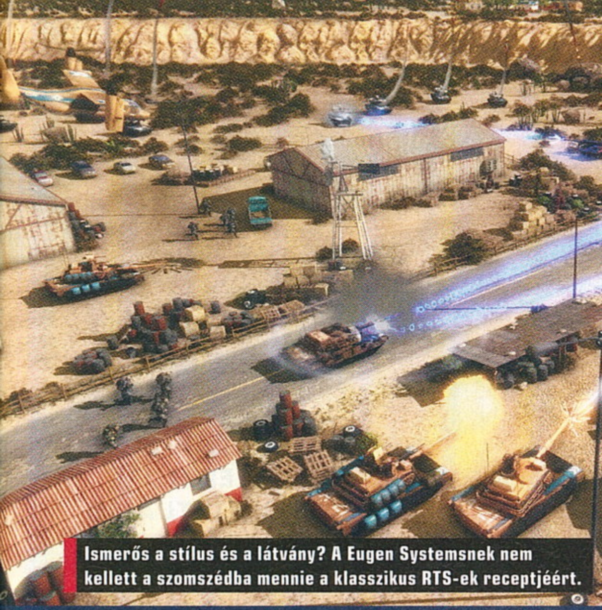
A kamera a csatatértől távolítva egyszer csak átvált az úgynevezett radarnézetre. Ez egyszerű látványosságnak tűnik (ami a kissé avítt grafika miatt rá is fér a programra), de nagy hasznunkra lehet, mivel innen nézve könnyebb észrevenni az erőforrásokat, vagy éppen azokat az egységeket, amiket stratégiai megfontolásból elküldtünk egy távoli gyülekezőpontra, ám közben megfeledkeztünk róluk.

EMBERI ERŐFORRÁSOK

A bankok elfoglalása mellett eseti pénzszerzésre is jók a gyalogosaink (már amelyik). A járművek megsemmisülése után az ellenséges túlélők letartóztatásáért fejpénzt kapunk, sőt az elfogott ellenségeket a börtönben egyéb javakra is becserélhetjük, amiket egyébként bányásznunk kellene. Megfelelő egységekkel saját embereinket kimenthetjük hasonló helyzetből, amiért szintén jár egy kisebb összeg.

TELJES LEFEDETTSÉG

Már a hadjárat alatt igyekszik megértetni velünk a program, hogy kiegyensúlyozott haderőre van szükségünk mind a támadáshoz, mind a védekezéshez. Ez azt jelenti, hogy a tankrush sem működik (vagy csak nagyon ritkán), mert néhány helikopter elsöpörheti, a légvédelmi alakulatokat pedig könnyen kiiktathatja a tüzérség, akik a gyors könnyűpáncélosokra érzékenyek. És akkor még nem számoltunk a lopakodókkal.



Ismerős a stílus és a látvány? A Eugen Systemsnek nem kellett a szomszédba mennie a klasszikus RTS-ek receptjéért.

gyártási rend a későbbi hullámvölgyek ellen. Mindkét célt az erőforrás-menedzseléssel kívánták elérni, méghozzá a varázslatos hármas számmal.

Elsősorban pénzre lesz szükségünk, amit – meglepetés! – három módon szerezhetünk be: olajmezők kitermelésével, bankok elfoglalásával, és emberi erőforrásokkal. Az olajmilliárdokhoz, ahogy a két másik erőforráshoz is, először fel kell derítenünk a lelőhelyeket, aztán lerakni egy kitermelőállomást, és innen elszállítani a bázisig vagy raktárig a nyersanyagot, majd kezdeni mindezt elölről, amikor kiapadnak a források. Bázisunk közelében mindig akad egy olaj- és egy alumíniummező, de a többi véletlenszerűen generált, ahogy a ritkaföldfémek is. Hogy miért kell háromféle alapanyag? Mert az épületek és egységek is három szintre lettek besorolva. A legegyszerűbbeket pusztán pénzért megkaphatjuk, a fejlettebb technológiához már alumíniumra is szükség lesz, a ritkaföldfémek pedig a csúcstechnológia alapjai.

A három frakció dicséretesen eltérő lett, nemcsak egy-két speciális egységet kaptak, de a mögöttük álló filozófia is más. A US Army az egyszerű, de erős, ahogy az várható, a Chimera sokoldalú és alkalmazkodóképes, de a nyers erőben elmarad. Végül a Cartel, nos, ők a sunyi rosszfiúk, aljas trükkökkel és soksok lopakodóegységgel. Ezen felül mindhárom csapatnál mások az épületek specialitásai, az építkezési szabályok, a gyártási rend, de még az is eltér, hogy melyik egység milyen erőforrást igényel. Egyszerűbben: mindhárom oldalt be kell tanulnunk, mert mindegyik gyökeresen eltér, a saját logikája alapján. Ennek megfelelően már a béta alatt folyamatos volt a panaszkodás a túl erős frakciók és egységek miatt – mindhárom oldalra. De tény, hogy némi finomhangolás még ráfér az egységekre, és várható is.

ÉLVEZETES VERESÉGEK

Az alapok elsajátítása után egy Very Easy ellenfél azért javasolt még kezdőknek is, mivel dicséretesen passzív, legfeljebb egységeit és a területeit védi harciasan, bázisunk nem érdekli. Bátrabbak és gyakorlottabbak hamar továbbléphetnek Mediumra, ahol már ötletesebb az MI, fejleszti és összevonja az egységeit, figyel a lőtávra, valamennyire még hozzánk is alkalmazkodik. A legkomolyabb fokozaton pedig nagyjából hat perc után érkezett az első támadóhullám, ami még visszaverhető volt pár meccsnyi gyakorlattal, csakhogy a tíz perccel későbbi elsöpörjön.

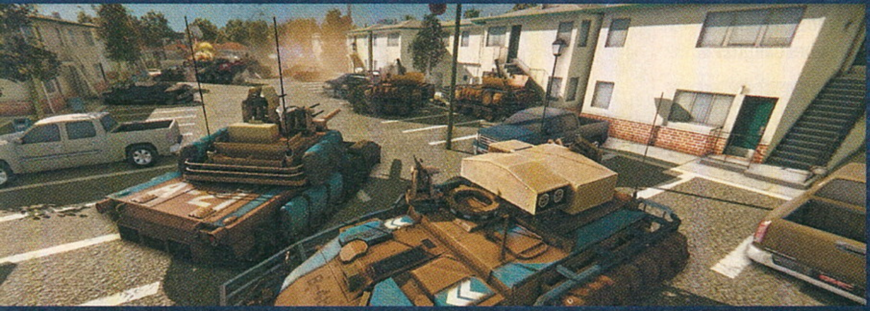
Ebből sejthető, hogy a rusht teljesen nem sikerült kiiktatni, különösen emberi ellenfelek szeretik bevetni egy 2v2 vagy 3v3 meccs elején. Persze nem csoda, hogy sokan agresszívan játszanak, a nyersanyaghajsza miatti kötelező terjeszkedés nem kedvez a teknőstaktikának – bár két Patriot-állás már a szuperfegyverektől is megvédhet. Ám ha szeretnénk tömegpusztító fegyvereket, lopakodó légicsapást, vagy teljesen kifejlesztett extra képességekkel felruházott csapatokat látni, inkább a gép ellen játsszunk.

FOLTOZÁSRA VÁRVA

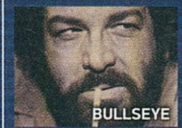
Egy közepes egyjátékos mód és egy nagy lehetőségekkel felruházott multi összességében igazán ígéretes, azonban a tesztre kiadott verzió és a bétaváltozat egyaránt hemzsegett a kisebb-nagyobb hibáktól. Eleinte például rendszeresen kifagyott a játék, néhány újratelepítéssel később már ritkában, de hosszabb meccseknél mindig retteghettem tőle.

A program még messze nem teljes, legalábbis nagyon remélem, hogy úton a javítás, mert van mit helyrehozni. Az egységek viccesek, amikor egymásba olvadnak, de sokkal kevésbé, amikor az emelkedőbe lőgnak bele, és ezért hegynek fel nem lőnek. A gyalogosegységek szeretnek egy kicsit táncolni néha lövés vagy menekülés előtt, elit öngyilkos alakulatként. A helikopterek reakcióideje olykor csapnivaló, cserébe nem támadják a kiadott célt, vagy éppen ok nélkül túl közel mennek egy felrobbanó épülethez, lopakodóegységeink pedig felderítés közben kezdenek lövöldözni. Összességében az ellenfél-MI sokkal okosabb, mint amivel saját egységeink bírnak. Emellett valamiért még nincs gyorsgombja például a főhadiszállásnak, és a távoli csoportok közötti váltásnál egy teljes másodperces áttűnésben gyönyörködhetünk.

Ezek a hibák hosszú távon elfogadhatatlanok, főleg, ha a lassabb játékmenet ellenére e-sport versenyekre is szánják az Art of Aggressiont – ezért a szigorú értékelés. Amennyiben a hivatalos start tiszteletére kiadott frissítés mindezeket javította (részben be is ígérte a Eugene Systems), máris hozzá lehet adni 10 százalékpontot.



ÉRTÉKELÉS



BULLSEYE

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2.5 GHz, 2 GB RAM, nVidia GeForce 9800 GT vagy Radeon HD 4870 VGA, 15 GB HDD

Ez a program meghozhatja mindazt, amit a Generals 2-től vártunk volna, de ehhez alapos nulladik napi javításra lesz szükség, és folyamatos kiegyensúlyozásra.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Ha kijavítják a hibáit és kicsit csiszolnak rajta, remek klasszikus RTS lesz belőle, jó ötletekkel és kellő változatossággal.

KONTRA

Jelenlegi állapotában legalább annyira dühítő, mint élvezetes – a hadjárata inkább csak előbbi.

70%

LOPAKODÓ ÜZEMMÓD

Minden oldalnak van legalább egy felderítőegysége, ami elméletben észrevehetetlen, és őrültség lenne ezt nem kihasználni a csapatmozgások figyelésére és tűzvezetésre. Sőt, olyan járművek is akadnak, amelyek tüzelés közben sem vesztik el az álcájukat. Ugyan ezt állítólag indulásra már kiveszik a játékból, de így is, úgy is szükségünk lesz olyan épületre vagy egységre, ami képes kiszúrni a lopakodókat.

MENNYISÉG/MINŐSÉG

Ha nem a lerohanás hívei vagyunk, próbáljunk meg technológiai fölénybe kerülni fejlesztésekkel. Az így elérhető képességek szinte mindegyike passzív, nem kell a csatában odafigyelni a használatukra, szimplán erősebbé, gyorsabbá vállnak egységeink, némelyik azonban hatalmas előnyt biztosíthat fejletlenebb egységek ellen. A rohamot pedig pár lövegtorony, vagy épületekben elhelyezett gyalogos megfoghatja.

MEGLEPETÉSEK

Az egyik legérdekesebb fejlesztés a kihelyezhető épület. A Cartel a laktanyát, az amerikai hadsereg pedig a géppuskafészket tudja a térképen bárhol lerakni ennek birtokában. Ezzel indíthatunk átkaroló hadműveletet, vagy simán csak őrületbe kergethetjük az ellenfelünket. Persze ehhez nem árt a jó felderítés, a remek időzítés, és olyan építőegység, aminek fejlesztettünk a sebességén vagy páncélzatán.

MENTS GYAKRAN!

A megjelenés előtt napokban használt verzióban még sokszor előfordult fagyás, főként az egyjátékos küldetésekben – de ott legalább lehet menteni is. Élj ezzel a lehetőséggel minél gyakrabban! A megjelenéssel ugyan befutnak javítások is, de ebből baj biztos nem lehet. Különben is, a küldetések egyik velejárója, hogy a semmiből hirtelen feltűnik egy csapat ellenfél. A mentés ez ellen is hasznos.

[ÍRTA MCMACKO] **A DISNEY MŰANYAGFIGURÁS VIDEOJÁTÉK-EPOSZA IMMÁR A HARMADIK VERZIÓSZÁMNÁL JÁR, AMI AZT JELENTI, HOGY TOVÁBB BŐVÜL AZ EGYÉBKÉNT SEM SOVÁNY VIRTUÁLIS UNIVERZUM. AZ ALAPKÉSZLET ÚJDONSÁGAI MELLETT A TOY BOX LEGFRISSEBB OKOSSÁGAIT IS GÓRCSŐ ALÁ VETTÜK.**

Nem tudom, hányan vannak az érettebb korú játékosok közül azok, akik ráfüggtek a „toys to life" műfajra (tudjátok, ahol kötelező kellék a rádiófrekis chippel felszerelt műanyag figura), de feltételezhetően inkább a kisgyerkőcök voltak a Skylanders- és a Disney Infinity-játékok első számú rajongói. Az Infinity 3.0 tesztelése közben végig az motoszkált a fejemben, hogy a készítők a sikeres alapozás után most érezték igazán fontosnak, hogy a tényleges játékmenetre és mechanikai apróságokra is jobban odafigyeljenek. A DI 3.0 ugyanis sokkal jobban csúszik, sokkal izgalmasabb és valahol jóval okosabb is, mint az elődei – ezzel egy időben hirtelen én is úgy éreztem, hogy kezdek a célközönség halmazába beletartozni.

A DISNEY–MARVEL KAVALKÁD A CSATLAKOZÓ STAR WARSSZAL VERHETETLEN TRIÓT NYÚJT AZ INFINITYBEN.

AZ ERŐ VELÜNK VAN!

Ugye mindnyájan emlékszünk arra, hogy a 2.0 nagy újítása a Marvel-hősök beemelése volt a Disney-univerzum végtelen ökoszisztémájába. Menet közben aztán a tengerentúli óriásvállalatnál a Star Wars is beágyazódott a rendszerbe, az új film érkezése előtt pedig kézenfekvő, hogy a messzi-messzi galaxisba is el kell röpíteni a játékosokat, ha egy friss Infinity-epizóddal szeretnénk előrukkolni. Az alap starterkészlet a Twilight of the Republic kampányt tárja a publikum elé, amiben Anakin és Ahsoka Tano kalandjait játszhatjuk végig. „Heh, a leggagyibb új világot adják a kezdőcsomaghoz." – méregettük wilsonnal a játék egyébként impozáns dobozát. És mekkorát tévedtünk! Lehet, hogy a Star Wars univerzumban a klónháború környéke a legunalmasabb időszak egy vérbeli rajongó számára, de akárhogyan is van, rettentő jó kis murit kínál az első 3.0-s playset. Van itt a Geonosistól a Naboo-n át mindenféle helyszín, de olyan hangulatos apróságokat is az élményhez csaptak, mint a podversenyzés, vagy a bolygóváltás előtti röpködés az orbitban. („Mi ez, valami Destiny-light?" – horkan fel a hárdkór olvasótábor.) Bár a játékmenet alapjaiban teljesen standard, gyerkőcöknek belőtt akciójáték formáját mutatja, a mechanikai finomításokban rejlik a lényeg. Ninja Theoryék nem véletlenül lettek szerződtetve a fejlesztők táborához – a neves brit stúdió munkatársai dögös dinamikát és húzást vittek a vagdalkozásba, ami nagyon feldobja az amúgy átlagosnál alig kiemelkedőbb pálya- és misszióstruktúrát. A kombózások mellett a speckók és egyre erősödő ellenfelek is szerepet kapnak, a főnökök pedig klasszikus videojátékos kihívást nyújtanak. A Disney Infinity 3.0 kezdősztorija nem is túl könnyű (sok pályatárs beleesik a túlzott egyszerűsítés hibájába), a kihívás jelenléte pedig a többi játéklehetőségnél is nyilvánvaló. Ennek pedig csak örülni tudunk, így gyerekes apukaként sem unjuk magunkat halálra, miközben a gyerkőccel csapatjuk a játékot. Sőt, az akció-platformer műfaj egyébként sincs túlreprezentálva mostanában, így a Twilight of Republic, és később a Rise Against the Empire készleteket akár nyitott szemléletű geekként is nyugodtan magunkhoz szólíthatjuk. Csak az asszony ne vágja majd hozzánk a masszív pénzből megvásárolt extra booster figurákat. (He-he...)

ADATOK

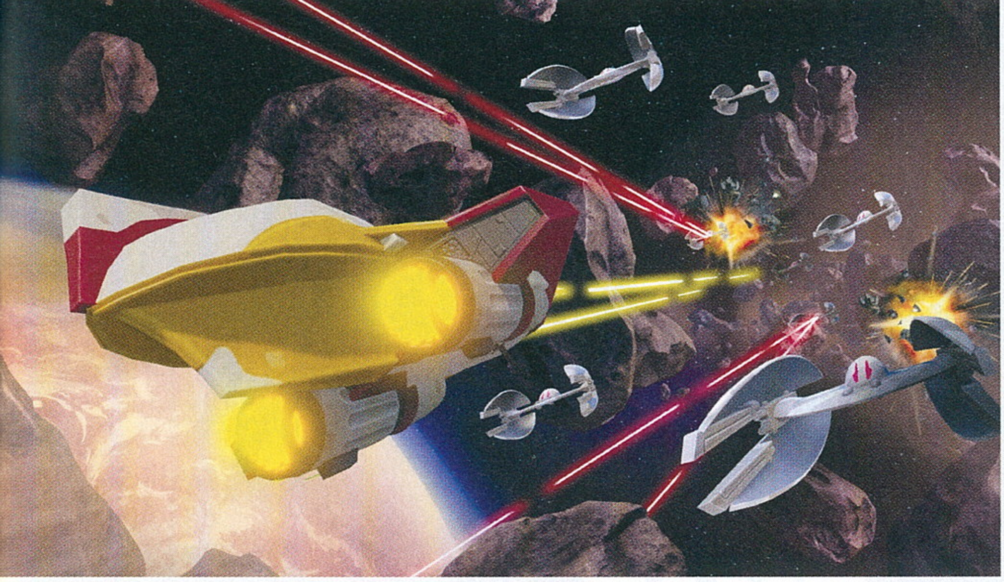
KIADÓ **Disney**
FEJLESZTŐ **Avalanche Software**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Skylanders: SWAP Force 2013 (ACTIVISION)
Disney Infinity 2013 (DISNEY)

SEHOLORSZÁGTÓL ARENDELLE-IG

Akárcsak a korábbi részeknél, így a 3.0-s Infinitynél is extra figyelmet szenteltek a készítők a Toy Boxra, amely ezúttal szerteágazóbb és barátságosabb, mint valaha. Mit jelent ez? Azt, hogy Avalanche-ék jól kitalált oktatófeladatokkal vezetnek be minket a szerkesztőfelület rejtelmeibe. A Toy Boxban lehetőségünk nyílik saját pályákat alkotni, ahol a terep kialakításától a logikai kapcsolók alkalmazásáig mindenféle okosságot magunk állíthatunk be, hogy a generált pályáinkkal barátaink, vagy akár az egész Infinity-közösség figyelmét a tehetségünkre terelhessük.



A neten található pályák szelektálása és rendezése hasonlóképp történik, mint korábban (a készítők mindig összelapátolják a legjobb műveket), de annyit azért érdemes tudni, hogy a legfrankóbb felhasználói tartalom is legfeljebb csak másodrangú szórakozást jelent a klasszikus egyjátékos mód mellett. Még a magasan értékelt pályák között is van olyan, amiért kár a letöltési sávszél, más letölthető etapokat viszont már csak az ötletességük miatt is érdemes lehet megnézni. A Toy Box univerzum amúgy majdhogynem perverz szintekig fokozza a különböző Disney-világok összekutyulását, így csak az álljon neki az építgetésnek, aki nem szörnyülködik el Anakin és a szultáni örök harcán halloweenváros főterén. Amúgy a különböző járgányos pályák is jóval menőbbek, húzósabbak, mint korábban – itt a Sumo Digitalék voltak az Avalanche nagy segítségére. Nem volt hiábavaló tehát a külsős cégek behúzása… Egyetlen fő sirámunk a légi harcok során jött elő, e szekcióknál ugyanis valahogy nem sikerült elkapni a megfelelő dinamikát és irányítási, kezelési sémát.

TOVÁBBI FINOMSÁGOK

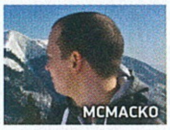
A cikkíró óriási ötletnek tartotta az előző rész INterior tervezőjét, amelyben házikót építhettünk kedvenceinknek. Nos, a folytatásból sem maradt ki a rendszer, amely segítségével az Egyesült Meseországok legjobb belsőépítészévé válhatunk, aztán a hubvilágból további tartalmakat nyithatunk meg. Vannak itt kihívások, melyek a járgányos, az ugrabugrálós, vagy épp a harci teljesítményünkre fókuszálnak, és ott van a famulus-rendszer, amelyben híres Disney-figurák bábuforma inkarnációit csábíthatjuk magunk mellé (ők a küldetések során segíthetnek nekünk), és a farm segítségével tápolhatjuk is őket. De Flynn játékterme is jópofa adalék, ahol online csatákra hívhatjuk a többi játékost, külön erre a célra kitalált Toy Box játékmódokban. Sajnos az online kód a tesztelt PS4 változatban még nem állt a helyzet magaslatán; a megjelenés előtti napokban még talált is volna ellenfeleket a matchmaking, de sokszor a lobbiból dobott minket vissza a hálózati kód.

PLASZTIKMÓKA

Mivel a korábbi részek sem voltak a polírozottság iskolapéldái, így a 3.0-s változattól sem vártunk teljesen sorjamentes élményt. A félelmek részben beigazolódtak, részben pedig nem. Mint azt már fentebb is írtuk, a játék tényleg sokat fejlődött a finomhangolásoknak köszönhetően, azonban vannak részek, melyekre így is ráfért volna némi tuning. A látvány a kampány során kifejezetten pofás, ám a szerkesztőfelületeknél (és az innen származó tartalmaknál) továbbra is száraz és darabos, még következő generációs platformokon is. A képfrissítéssel is lesznek gondjaink, mint ahogy a beakadó karakterek, falhoz tapadó járgányok és egyéb apróságok is megkeseríthetik a szórakozásunkat. És hát akárhonnan is nézzük, a tényleges játékmenet mechanikáiban vajmi kevés velőt rázó újdonsággal találkozhatunk, inkább a különböző stílusok összelapátolásából fakad a 3.0 játékmenetének az ereje.

A Disney Infinity 3.0 végre kinőtte a gyermekbetegségeinek javát. Korrekt, akár idősebbek számára is szórakoztató, ám közel sem korszakalkotó sztoris pályái egyszeri végigjátszásra kellemes időtöltést nyújtanak, a Toy Box szerteágazó mókafaktorát pedig leginkább a kitartó gyerkőcök használhatják ki, akik egy Minecraft-világ építése közben sem unják halálra magukat. Az ő kezükben végtelenül sokszínű ecset lehet a Játékdoboz, amely korlátai ellenére is komoly értékkel bír 2015 őszi felhozatalában. Várjuk a booster-csomagokat, és a nagy riválisok válaszát! G

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2.2 GHz Dual CPU, 2 GB RAM, nVidia GeForce 8600 GT / Radeon HD 4650 VGA, 16 GB HDD

Műanyag figurás akciójáték, színes-szagos szerkesztővel, új univerzumokkal és előremutató fejlesztésekkel.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

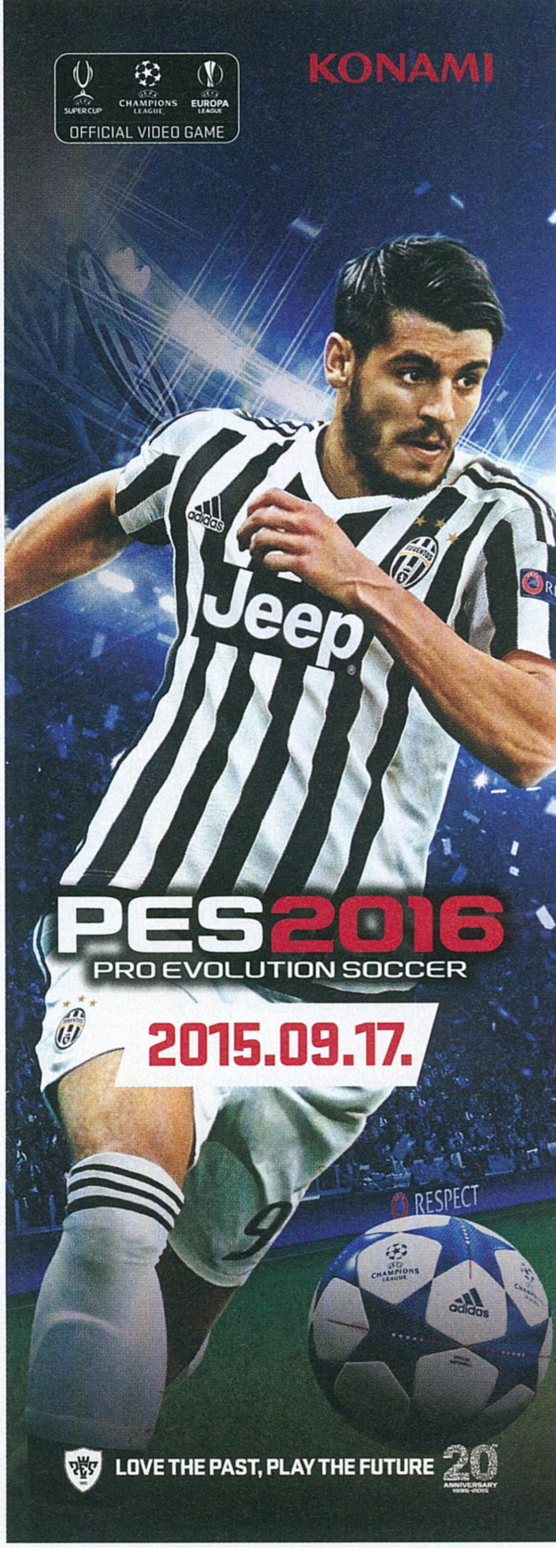
PRO

Sok-sok fejlesztés történt a játék alapjaitól a külcsínig. A Star Wars univerzumok is nagyon ott vannak. Hangulatilag és tartalmilag sem gyenge!

KONTRA

A felemás grafika eléggé lehúzza. Technikai bakik, itt-ott egy-egy bogár, belassulások tarkítják. A repülős részeken is lehetett volna még csiszolni.

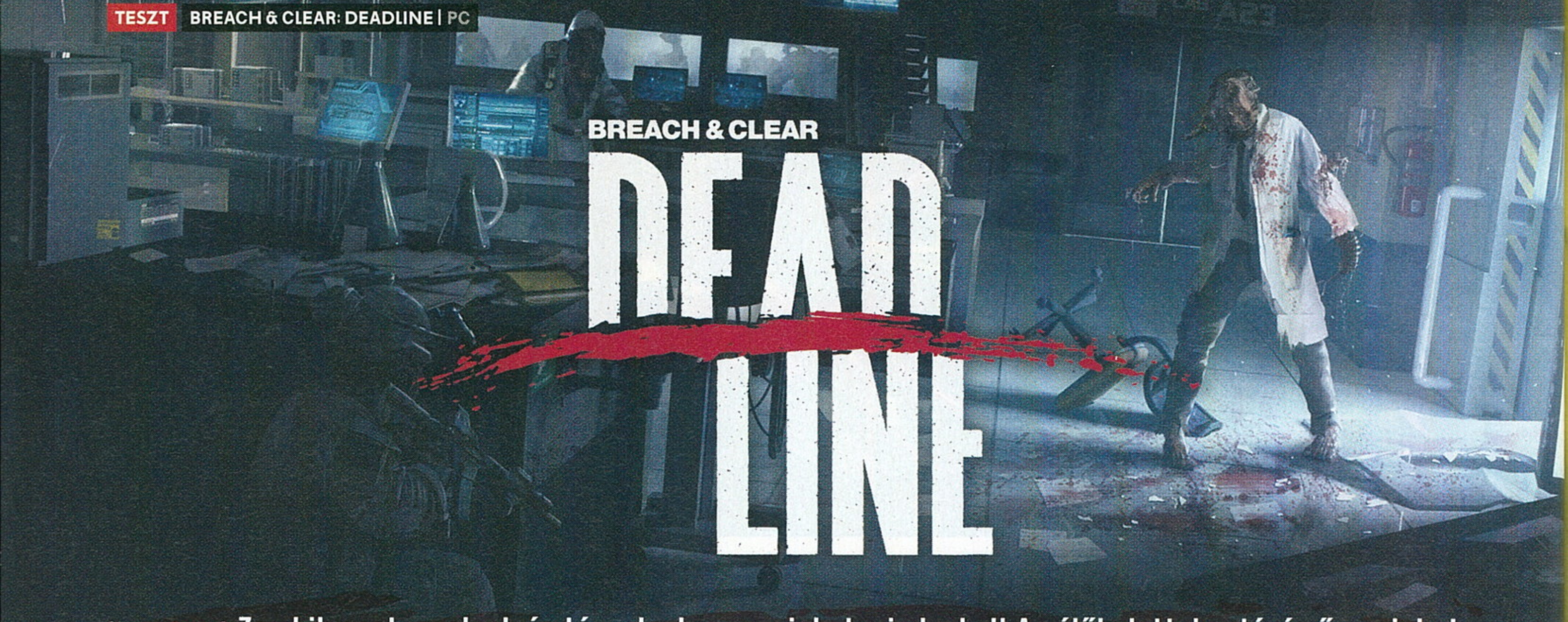
75%



PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC DVD-ROM
3 www.pegi.info

pes.konami.com | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @KONAMI_DE

ALL UEFA Champions League, UEFA Europa League and Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation.", "PS" and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. ©2015 Konami Digital Entertainment.



BREACH & CLEAR DEADLINE

[ÍRTA BÚJTÓS] **Zombik csatangolnak és támadnak meg minket mindenhol! Az élőhalottak a tévéműsorainkat, a külső- és belsőnézetes akciójátékainkat, sőt most már a taktikai/stratégiai lövöldéinket is fenyegetik jelenlétükkel. A Hatalmas Nyúl pedig még asszisztál is ehhez a vérengzéssel teli zombifikációhoz.**

A Mighty Rabbit tavaly egészen konszolidált sikereket tudott elérni a Breach & Clearrel, ami a taktikai shooterek igencsak megcsappant állóvizét igyekezett felkavarni, miközben egyfajta keverékként az ősrégi Rainbow Six/Ghost Recon, valamint az XCOM világát gyúrta egybe. Ez a turmix mindenképpen nyerőnek bizonyult akkor, mikor minden egyszerűsödik, és a legnagyobb egyéniségek is képesek feladni személyiségüket a közérthetőség kedvéért. A popularitás oltára pedig egyre több áldozatot követel, így talán semmi meglepő nincs abban, hogy a B&C egy DLC után (Frozen Synapse) új útra tévedt, méghozzá úgy, hogy terroristák és bűnelkövetők helyett az agyra éhes járkáló hullákat démonizálta be az ellenségkép mögé. De ha ez lenne a legkisebb baj...

EGYSZERŰBB. NAGYSZERŰBB?

A kampány legelején egy rövid oktatómód fogadja a kezdőket és haladókat, ami bemutatja a csapatmozgatás legfontosabb elemeit. A Breach & Clear: DEADline ugyanis négy fő mozgatását engedélyezi, méghozzá vagy akció- (twin-stick shooterként irányítasz valakit, a többiek pedig követnek), vagy pedig taktikai módban. Utóbbinál megáll a cselekmény, embereinknek kijelöljük az útvonalat, sőt speciális képességeikhez köthető megmozdulásokra kényszeríthetjük őket. Egyikük így rögtönzött bombával csinál cifet-cafatot a hörgő, morgó, támolygó hordákból, másikuk felhúzza vagy gyógyítja az elesett társakat, valaki pedig arra képes, hogy a zombikat... komoly tűzerő alá vegye, ezzel megzavarva... elbizonytalanítva... Szóval valamilyen módon akadályozva az élőhalottakat, amik egyébként átlagos körülmények között ugye semmivel nem foglalkoznak, csak mennek és táplálkoznak. De mindegy is, mert ez csak egy játék. A helyzet azonban az, hogy míg a járkálók részei lettek a cselekménynek, a koncepció megmaradt az eredeti formulánál. Emiatt vannak anomáliák, amiknél csak legyintünk egyet (különböző zavaró gránátok... agyzabálók ellen), miközben a program is egyszerűsödött. A taktikai rész kevésbé összetett, sőt a játék felét szimpla lövöldeként is lenyomhatjuk, pluszban a fejlesztés is lényegesen butult. Az előzményhez képest fegyvereinket a lootos ládákból kaphatjuk fel a rendelkezésre álló (1-3) kiegészítőkkel együtt, erősíteni a felszerelésünket a hullák után járó összetevőkből tudjuk, a karakterek pedig szintlépésenként kapnak egyértelmű, bár nem minden esetben hasznos képességeket. A taktikai mód adja magát, azaz embereinket egymást támogatva, biztos fedezék mögé bújtatva juttathatjuk el a sztori végéig.

UTCÁKON ÉS BARLANGOKON ÁT

Mert valami történetszerű dolog is van. Egy parazita miatt alakulnak ki a szélsőséges állapotok, amiket egy szekta is bonyolít, nekünk pedig e borzalmas helyzetnek kell utánajárnunk. A kezdeti városi környezetet vízparti település váltja fel, de teljes irodaházakat, csatornákat és barlangrendszereket járhatunk be (20 szintes dungeonökként), majd meglepő módon akár egy temetőt is megtisztogathatunk. Mindez nagyjából 15 órát vesz igénybe, ráadásul egy barátttal/ismeretlennel is nekiállhatunk a kooperatív mókának, aminek során két-két katonát irányíthatunk – már ha összejön a menet, mivel a netkód egyelőre igen törékeny, az online meccsek pedig nehezen kivitelezhetők. Mondjuk azt sem értem, miért nem lehetett négyfős opciót rakni a multiba, de ez legyen az én bajom.

NYOMOKBAN EREDETISÉGET TARTALMAZ

Mindezektől függetlenül így is élvezhető a DEADline, ami kevésbé összetett az elődnél, kicsit ismétlődő és monoton is, ha egyhuzamban próbáljuk letolni, de összességében bőven el lehet vele szórakozni. A hangulata korrekt, a taktikus zombigyilkolás jópofa (ilyesmire még nem nagyon volt példa), a tartalom megfelelő (kihívásokat is kapunk a katakombák tisztogatásával). Így részben megmaradt a Breach & Clear eredeti mechanikája, még ha butítva is, ami az élőhalottakkal keverve is jól működik – már ha bírod a műfajt.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Mighty Rabbit

MŰFAJ
akció-stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2,3 GHz CPU, 4 GB RAM, nVidia GT 520/Radeon 5450 VGA, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nem túl bonyolult, akár akciójátékként is értékelhető taktikai shooter. Zombikkal.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

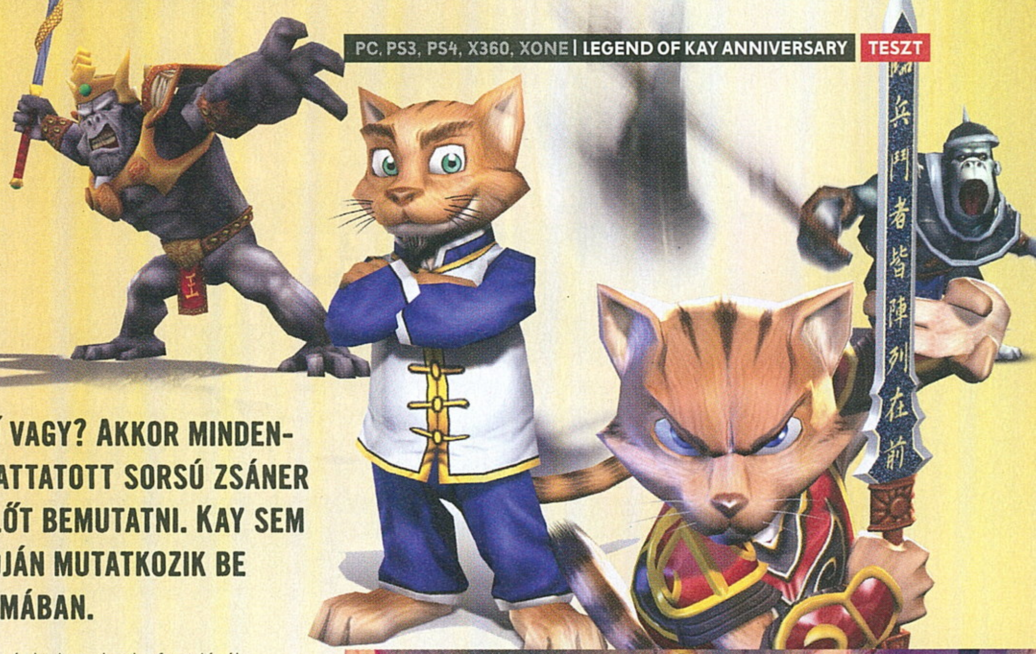
A hangulata még mindig megvan, és bár a játékmechanika egyszerűsödött, mégis élvezetes maradt a csapatirányítós lövöldözés.

KONTRA

Grafikailag nem nagy szám, a zenék ismétlődnek, a játékmenet sem túl változatos – mintha egy olcsóbb másolata lenne az előzménynek.

66%

LEGEND OF KAY



[ÍRTA MCMACKO] **PLATFORMJÁTÉK-KEDVELŐ VAGY? AKKOR MINDENKÉPP OLVASS TOVÁBB, HISZEN A HÁNYATTATOTT SORSÚ ZSÁNER RITKÁN TUD MOSTANÁBAN ÚJ KÉPVISELŐT BEMUTATNI. KAY SEM MAI HŐS, MÉGIS A TÍZÉVES ÉVFORDULÓJÁN MUTATKOZIK BE SZÉLESEBB KÖRBEN, CSINOSÍTOTT FORMÁBAN.**

Huppanjunk be egy időgépbe, és állítsuk be a naptárat olyan 2005 magasságába. Mire átérünk a féregjáraton, a kabinból kiszállva azt láthatjuk, hogy a konzolok mezsgyéjén a Playstation 2 uralkodik (a hetedik generációs gépek érkezése előtt vagyunk), a roppant széles spektrumon mozgó felhozatalban pedig előkelő helyen állnak a térbeli platformjátékok. A zsánernek egyfajta aranykorszaka volt ez. A Ratchetek és konkurenseik idősíkjában rengeteg ugrabugra cím jelent meg, melyek általában még akkor is korrektül teljesítettek, ha semmi különös extrát nem tudtak felmutatni. Ilyen játék volt a Legend of Kay is, amely a stílusos művészi kivitelén kívül nem sok egyedit vagy újszerűt adott a közönségnek, mégis sok játékos (és a sajtó is) általában pozitív élményeket kötött a harcművész kandúr kalandjaihoz.

IDŐBEN ÉS TÉRBEN ELKEVEREDVE TÉRT VISSZA KÖZÉNK A FŐSZEREPLŐ MACSKA, HOGY TÍZ ÉV UTÁN ISMÉT EGY JÓT VEREKEDJÜNK VELE.

AZ EREDETI JÁTÉK FONTOS ÉRDEMEI

A Legend of Kay tehát egy teljesen sztenderdnek mondható, letisztult platformjáték. Annak idején még nem volt divat túlbonyolított RPG-elemekkel, kraftolással vagy hasonló marhaságokkal teleerőltetni minden játékot. Ennélfogva Kay kalandjai is leginkább a klasszikusan lineáris, pályáról-pályára haladós ügyességi akciójáték formátumhoz hasonlítanak, ahol kincseket gyűjtögetünk, feladványokat oldunk meg, és természetesen környezeti akadályokat küzdünk le agilis hősünkkel. Az LoK egyik legütősebb eleme a harcrendszere, amely a korát és az akkori szokásokat is vastagon lekörözte. Jelen esetben nem elég máriózni, azaz az ellenfelek fejére ugrani. Itt a pozitív és a negatív karakterek is a Távol-Kelet változatos harcművészeti ágain nevelkedtek, így a csetepaté is jól kifundált kombókon és speciális mozdulatokon nyugszik. Cirmosunk cséphadarni is tud természetesen, de az egyre komplexebb és nagyobb csapatokban érkező ellenfelek ellen nem árt bevetni a speckókat, és az Arkham-sorozat (!) előfutárának tekinthető kombórendszert. A pozitívumok sorát erősíti, hogy cikkünk tárgya nem egyestés játék, és alacsony árához képest tisztességes tartalommal bír. Szokatlanul kerek íve szintén értékelendő – ez manapság azért nem mindig mondható el a pillanatnyi élmények egymásutánját hajszoló modern játékoknál.

Minőségi dialógusokkal, nagyszerűen megírt karakterekkel nem, ellenben remek harcrendszerrel találkozhatunk a játékban.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Kaiko

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 1024 MB GeForce vagy Radeon VGA, 6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Időutazás a PS2-korszakba, egy kevéssé ismert platformhős segítségével.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Kellemesen játszható, hangulatos, hiánypótló darab, ami nosztalgiaértékkel is bír.

KONTRA

Semmi nagy gond nincs vele azt leszámítva, hogy 2015-ben kissé súlytalan az élmény, és prezentációját tekintve erőtlen is.

58%

A RESTAURÁTOR MUNKANAPLÓJÁBÓL

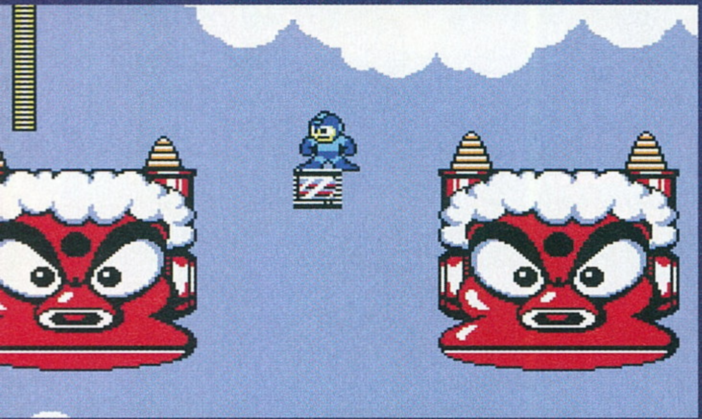
Az eredeti verzió alatt dohogó Renderware motor annak idején roppant elterjedt volt, ebből kifolyólag az igényes megjelenéssel tudtak a fejlesztők leginkább kitűnni a tömegből. Kay természetesen mit sem veszített a bájából, ráadásképp a textúrákat, a karaktereket és a bevilágítást is felcicomázták a készítők, így nem csak a nagyobb felbontás jelenti a felújítás lényegét. Sajnos manapság már kicsit elszaladt az idő a program jellegzetesen PS2-es látványvilága mellett, így esztétikai élménnyel leginkább azok számára bír majd a játék, akik ebben a jellegzetességében a retró jellegű szépséget látják, nem pedig az elmaradottságot. Amúgy nincs miért szégyenkeznie: nem csúnya a látvány, csak a prezentáció (beleértve a lapos audioszekciót is) nem a mai shader-vadász közönség kényeztetéséhez lett igazítva.

VEGYEM, NE VEGYEM?

A kérdés teljesen releváns abban az esetben, ha a kedves olvasó eljutott idáig a cikk olvasása közben. Ez ugyanis azt jelenti, hogy a mostanában alulreprezentált műfaj vagy épp a játék művészi kivitele megragadta a figyelmét. Ebben az esetben ne tévesszen meg senkit a végső pontszám. A Legend of Kay ugyanis jól játszható és a mai napig élvezhető darab, aminek az a legnagyobb hibája, hogy kissé középszerű, súlytalan és semmi tekintetben nem mutat olyat, ami több lenne a kellemes retrózásnál. Ennek tudatában nem is nagyon lehet melléfogni vele. Ha azonban úgy állunk neki, hogy márpedig itt valami modern kis ugrabugrát várunk – nos, úgy könnyen rossz lóra… pardon, macskára tehetünk a Legend of Kay Anniversaryvel.

MEGA MAN® LEGACY COLLECTION

[ÍRTA BÖJTÖS] **Egy borító, ami inkább emlékeztet egy nagyon gyenge indiai akciófilmre, mintsem videojátékra, ezzel együtt bevonult minden idők legrosszabb artworkjei közé – a címszereplő Mega Man mégis a Capcom legnagyobb klasszikusai közé tartozik, amit a legújabb, több platformra megjelent kollekció is bizonyít.**



Ha a nyolcbites érát vesszük alapul, kevés olyan meghatározó karakterrel találkozhatunk, mint Mega Man, avagy Rockman volt, a Capcom üdvöskéje, „aki" megreformálta az akció-platformerek műfaját, mindeközben pedig valamennyire életben tartotta a Nintendo Entertainment Systemet is, mikor a legtöbben már SNES-re fejlesztették játékaikat. 1987-től évente adta ki a japán óriás az újabb fejezeteket a robotizált hős főszereplésével, és bár ezek közül nem mindet tartalmazza a Legacy Collection, mégis kellemes, nosztalgikus hatású betekintést nyújt a széria világába. De hogy mi olyan különleges a kék ruhás emberke kalandjaiban? Hamarosan ez is kiderül!

UGRÁNDOZÁS AZ ALAPOKTÓL

Amint elindítjuk valamelyik részt, és felcsendül a jellegzetes nyitómuzsika, egyből nyilvánvalóvá válik a sorozat sikerének egyik legfontosabb indoka: korai akciós platformjátékként a Mega Man tulajdonképpen lineáris útvonal nélkül kínálta fel pályáit és főellenfeleit a játékosoknak. Persze van egy logikai irány, amit érdemes szem előtt tartani, hiszen pár nagyobb küzdelem után beköszön a másik fontos összetevő, mégpedig a bossharcok abszolválásával megnyitható speciális fegyverek tárháza, amik viszont egy-egy esetben (avagy egy bizonyos ellenféllel szemben) hatásosabbak. Emiatt olyan elágazási rendszert kapunk, mint később a FromSoftware alkotásaiban: ahol a megszokottnál nagyobb a kihívás, illetve ahol a pálya végi opponens kacagva gyalázza le arcunkat, ott valami olyan eszköz kell, ami még nincs a birtokunkban. Ezeken kívül a megszokott sémát kapjuk, balról jobbra haladva tisztítjuk meg a pályát a ránk támadóktól, életerőt és energiát veszünk fel, lövöldözünk és ugrálunk (vigyázat, a gépesített szörnyetegek képesek újraéledni akár pár kockányi mozgástól is!), létrákat mászunk meg, próbálunk nem leesni a szakadékokba, nem belepottyanni a csapdákba.

HAT EPIZÓD EGYBEGYÚRVA

A Mega Man Legacy Collection ugye az első hat, NES-en napvilágot látott részt tartalmazza, méghozzá HD-ba húzva, különböző képarányokkal, speciális kihívásokkal (adott időre teljesítsük ezt vagy azt a feladatot, végezzünk ki egy táposabb ellenfelet), a teljes zenei gyűjteménnyel, mindenféle művészi- és koncepciórajzokkal, valamint leírásokkal. Ami nagyon jó ebben, az maga az érzés, ahogy újra sorba vesszük a fejlődést a szériában, elvégre majdnem minden epizódnál beköszöntött valami újdonság, valami változtatás. Először jött a nehézségi fok kiválasztása (ez mondjuk nem maradt véglegesen), pár power-up megjelenése, aztán a jelszó használata (kazettáknál ez a mentés helyett szolgált), a becsúszás és a feltölthető, majd így erősebbet lövő fegyver használata, vagy éppen a rejtett, nehezen megtalálható cuccok begyűjtése. Ezek a különbségek mindig meghozták az emberek kedvét ahhoz, hogy végigmenjenek az egyre brutálisabb főellenfeleken, majd a végső megmérettetésnél ismét megbirkózzanak a teljes garmadával, ami azért nem kis feladat. Más kérdés, hogy mire valaki eljut idáig, a kezében már rendesen ott van a bugi. Mindenesetre a legújabb kollekcióval érkezett egy igen nagy segítség is, ami egyben egy easy módnak is vehető: az adott részen belül bárhol és bármikor menthetünk, vagyis egy jól teljesített feladatot követően bevédhetjük az állásunkat, hogy később ugyanonnan folytassuk harcunkat.

A kék robotfiú sokadik előkerülése ez, de az irgalmatlanul nehéz pályák teljesítése még mindig nagy élvezettel jár.

NEM TÚL GRANDIÓZUS TARTALOM

Bármennyire is jó nosztalgiázni, ismét elveszni Mega Man rendkívül nehéz (ez védjegye a sorozatnak, kötélidegek kellenek hozzá) kalandjaiban, a kollekciót személy szerint nagyon hiányosnak érzem. 2004-ben, több mint tíz évvel ezelőtt már kaptunk egy hasonló csomagot, ám még az is terebélyesebb volt. A mindenféle melléküggal, az X-sorozattal igazán nagyot lehetett volna durrantani, ehhez képest a már jól ismert köröket futjuk újra, ami némileg jellemzi a Capcom modern üzletpolitikáját. A kurrens generációs gépeken és PC-n ennél sokkal többet bele lehetett volna pakolni a gyűjteménybe, hogy a rajongók tényleg boldogok legyenek, de ezt meg sem próbálta a kiadó. Nem rossz összeállítás ez, csak sajnos iszonyatosan foghíjas – bár cserébe legalább az ára baráti. ◼

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, Radeon HD 4800, 379 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az első hat rész, némileg felújítva, egy kevéske extra tartalommal megpakolva. Nem rossz a nosztalgiázásra, de csodát ne várjunk tőle.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

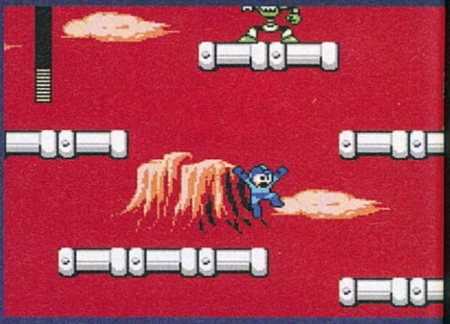
PRO

Még mindig megunhatatlan a kis kék figura ugrándozása, ikonikus ellenfelei pedig könnyedén játszanak az idegeinkkel. Tökéletes retroélmény.

KONTRA

Meglehetősen csekély ez a tartalom egy igazi kollekcióhoz képest, elvégre csak a legrégebbi és legegyszerűbb darabok kaptak helyet benne.

70%



A grafikai megvalósítás szinte fikarcnyit sem változott, na de törődik bárki is ilyesmivel, mikor bezárul a főellenfelet jelző ajtó?

King's Quest
Chapter I – A Knight to Remember

[ÍRTA **BÖJTÖS**] HA VALAMIT RIZIKÓS MANAPSÁG ÚJRAÉLESZTENI, AKKOR AZ EGY KLASSZIKUS KALANDJÁTÉK, AMI A MAI KÖZÖNSÉGNEK NYÖGVENYELŐS, UNALMAS IS LEHET. A KULTIKUS KING'S QUEST AZONBAN EZEK KÖZÜL IGAZÁBÓL EGYIK SEM LETT, SŐT KIFEJEZETTEN ÉLVEZETESSÉ, SZÓRAKOZTATÓVÁ ÉS VICCESSÉ VÁLT.

Elképzelhető, hogy a fiatalabb generációk már nem emlékeznek a korai kalandjátékokra, ám azt mégis szinte mindenki tudja, mekkora hatással voltak a most harmincas-negyvenes éveikben járó játékosokra a LucasArts alkotásai, amik mellett bizony a Sierra King's Quest-szériája is kiemelt figyelmet kapott. Bár a nosztalgia erős fegyvertény egy, a múlt dicsőségében dagonyázó stúdió számára, azért megvannak a veszélyei az igazán régi darabok leporolásának, elvégre a manapság egyre akció-orientáltabb műfajok árnyékában elég nehéz bármi maradandót összehozni. Az Activision támogatását élvező Sierra azonban ügyesen vette az akadályt, hogy felélessze a királyá vált cingár kalandor, Graham élettörténetét, aki így újult erővel nézhet szembe sárkányokkal, egoista lovagokkal, farkasokkal és akár mesebeli hídtrollokkal is.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

...a tükör és a sárkány. A régi motorosoknak ez nem újdonság, ám a frissen érkezőknek ismeretlen kalandot nyújt a felvezetés, a fél-egyórás betanító szakasz, aminek során összeakadhatunk a hatalmas, egyszemű szörnyeteggel. Bár a monstrum nem túl sok kihívást nyújt, azért egy-egy helyen csúnya véget érhet küldetésünk, sőt, mintegy utalásként a korai klasszikusokra, döntéskényszerbe is kerülhetünk, ám tényleg csak némi nosztalgia képében, így a választással elérhető halálesetek száma igen csekély. Ha pedig végre elértük az áhított tárgyat, majd pontot tettünk a mese végére, láthatjuk a megöregedett főhőst (szinkronhangját a betegeskedő Christopher Lloyd szolgáltatja), aki unokájának, Gwendolynnak adja elő élete legnagyobb kalandjait.

Így kezdődik tehát a King's Quest visszatérése, amely egy ötepizódos sztoriként tárul elénk – ennek első darabja a Knight to Remember, ami a könnyed, már-már gyerekjáték egyszerűségű felvezetés után kicsit kibontogatja szárnyait, hogy végül egy „nyitott világú" kalandjátékká váljon.

ADATOK

KIADÓ **Sierra Games**

FEJLESZTŐ **The Odd Gentlemen**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1,86 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon 4770 VGA, 13 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nagyszerű újraélesztése a klasszikus kalandjáték-szériának, ami megfiatalodva nyújt maradandó élményt.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Rendkívül igényes párbeszédek (remek szinkronhangokkal), vicces és aranyos helyzetek, amik megnevettetik a játékosokat.

KONTRA

Kicsit talán egyszerű, nem nyújt igazi kihívást a tapasztaltabbak számára, bár lehet, hogy ez nem is akkora probléma, ha a mai igényeket nézzük.

83%

„Nagypapa, mesélj még!" – a király pedig újabb kalandot elevenített fel a kislány és a játékos legnagyobb örömére.

Egy újabb sztori során ugyanis ismét a fiatal Graham bőrébe kell bújnunk, aki éppen lovaggá szeretne válni, ezért különböző próbák, viadalok várnak rá. Ehhez leginkább a logikánkra van szükségünk, ami többségében a tárgyhasználattal teljesedik ki. Valakinek kell valami, amivel elmehetünk valahova, hogy megszerezzünk valamit, ami másnak kell, hogy utána odaadja azt, ami számunkra fontos. Nagyjából ez az ok-okozat írja le a legjobban, mi is a feladatunk a körülbelül határás misszió során.

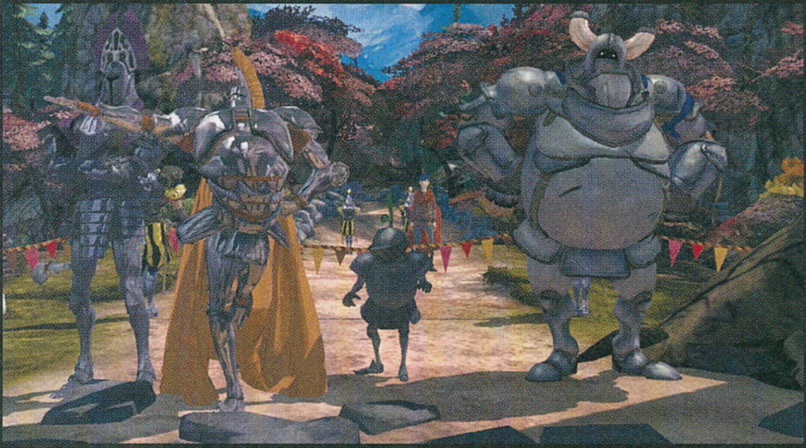
IGAZÁBÓL NEM IS GONDOLTUK VOLNA, MEKKORA TÁTONGÓ ŰRT TÖLT BE A LEGÚJABB KING'S QUEST.

TÖBB MINT EGY KIKACSINTÁS

Bár a King's Quest első epizódja egyértelműen visszautal a régi sorozatra, viccesen ki-kikacsingat annak ismerőire, azért összességében elhatárolódik a kultikus széria megoldásaitól és elavult rendszerétől. Ez persze nem véletlen, elvégre az a fajta koncepció manapság már egyszerűen nem működne, ennek megfelelően a Sierra alá bedolgozó The Odd Gentlemen (P.B. Winterbottom... valaki?) újravette az alapokat, majd azokat egy Telltale Games-es szisztémára húzta rá, miközben a Disney meséit is belekeverte az így összehozott virtuális üst tartalmába. Ennek hála aranyos és vicces karakterek, izgalmas pillanatok egyaránt megtalálhatók Graham visszaemlékezéseiben, amikhez egy kifejezetten szép látványt nyújtó külcsín is társul a nyitott helyszínek mellett. Bár a futás nem ártott volna ezek felfedezéséhez (sokat fogunk bóklászni a szükséges tárgyak megszerzése végett), azért komoly panaszunk így sem lehet.

MINT EGY FALAT KENYÉR

Pont ennyire hiányzott a King's Quest visszatérése. A játék ugyan változott korai önmagához képest, a fiatalodás jót tett számára. Az áramvonalasított mechanika, a szép külső, a nagyszerű párbeszédek és jelenetek, valamint az erős hangulat még azt is feledteti velünk, hogy a feladatok (egyelőre legalábbis) elég egyszerűek. Emellett, ha minden epizód olyan hosszú lesz, mint az első, akkor az áráért cserébe nagyjából 30 órás kalandot nyújtó teljes szezon szinte kihagyhatatlan a műfaj kedvelőinek.



PLANETARY ANNIHILATION TITANS™

[ÍRTA **CHRIS**] **NAGYON HIÁNYZOTT, NAGYON JÓ LETT VOLNA, HA ELŐBB KÉZHEZ KAPHATJUK, DE MOST VÉGRE ITT VAN: BEFUTOTT AZ ELSŐ HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐCSOMAG A PLANETARY ANNIHILATIONHÖZ. A TARTALOMMAL TELJESEN ELÉGEDETTEK LEHETÜNK, DE A BOSSZANKODÁST ÍGY SEM ÚSSZUK MEG.**

A 2014. szeptember 5-én, azaz majdnem pontosan egy évvel ezelőtt megjelent, a Total Annihilation szellemi örökségének számító Planetary Annihilation egyike volt az első sikeres Kickstarter-projekteknek, melynek elkészülésén olyan tagok fáradoztak, akik részt vettek a történelem legjobb valós idejű stratégiai játékainak megalkotásában. Ez az Uber Entertainment nevű csapat hosszú hónapokig dolgozott azon, hogy a lehető legszínvonalasabb alkotással rukkoljon elő, melyet nemcsak a rajongók, de a témától ódzkodók is örömmel fogadnak majd. Sajnos azonban ez nem jött össze. Nagyon nem.

ALAPHIBA

Bár a Planetary Annihilation sok sebből vérzett, az alapkoncepciójával nem sok gond volt. A játék követte az annihilationös programok által kitaposott utat, tehát hatalmas robotokat terelgethettünk kietlen bolygókon, parancsnokok által uralt bázisokból onthattuk magunkból az egységeket egészen addig, amíg a fél képernyőnket elfoglalták a harci robotok és lézertankok. Azok, akik már játszottak valamilyen Annihilation-résszel, hamar otthon érezték magukat itt, ám az újdonságok ellenére a játék nagyon üres volt. Hiányoztak belőle a magasabb szintű, azaz tier 3-as egységek, melyek meghatározók voltak a széria történetében, valamint a kampány és az oktatómód is iszonyú szegényesre sikeredett. Gyakorlatilag újoncok számára a PA maga volt a rémálom, főleg úgy, hogy a Galactic War néven futó kampány ahelyett, hogy megismertette volna a játékosokat a Planetary Annihilation remek világával, rögtön bedobta őket a mélyvízbe, így elvéve a kedvüket attól, hogy jobban összebarátkozzanak vele. E hiányosságokat természetesen a készítők is látták, a jogos kritikák láttán pedig úgy döntöttek, hogy pótolni fogják azokat. Igen ám, de egy Kickstarter-támogatással készülő játék esetében ez nem olyan egyszerű feladat. A pénzcsapok elzáródtak, a gyakorlatilag félkészen kiadott programot emiatt csak úgy lehetett befejezni, ha a hiányzó elemekért még egyszer legombolják a rajongókat. Na, és itt vétették a legnagyobb hibát az uberes fiúk.

A csalódást okozó alapjáték hibáit ugyan sikerült valamennyire orvosolni, na de milyen áron...

ADATOK

KIADÓ **Uber Entertainment**

FEJLESZTŐ **Uber Entertainment**

MŰFAJ **RTS**

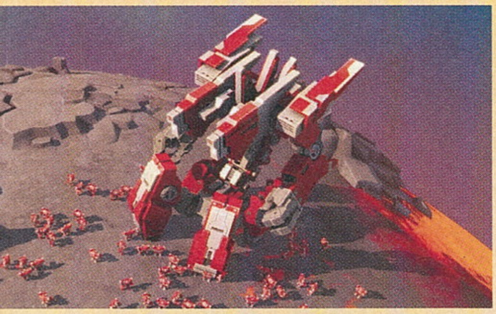
MULTI **van**

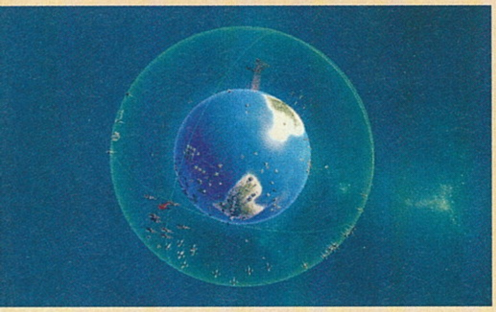
STÍLUSMINTA

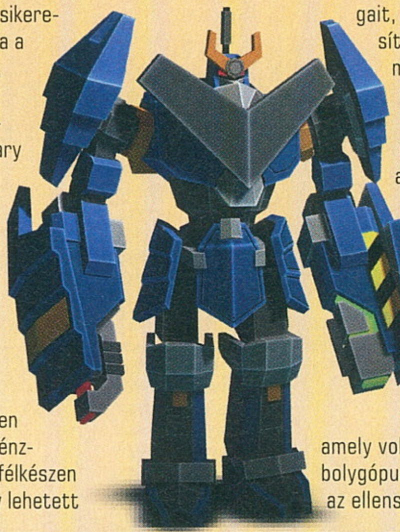
Planetary Annihilation
2014 (UBER ENTERTAINMENT)

TITÁNOK HARCA

A Titans tehát egy fizetős kiegészítőcsomag, amellyel voltaképpen betoldozzák azokat a hiányosságokat, amelyektől az alapjáték hemzsegett. A tartalommal viszont egyáltalán nincs gond, sőt! Kapunk egy rakás új egységet, számszerűsítve három érkezik a bot-gyárakba, három a légi-, három pedig a földi járművek közé, valamint a tengerészeti és az légköri egységeink száma is kibővül. Hadseregünk új tagjai remekül illeszkednek be a már meglévők közé, kiegészítik armadánk hiányosságait, valamint új taktikákkal színesítik a háborút. A 15 új egység mellé kapunk öt úgynevezett titánt is, melyek kétségtelenül a leglátványosabb, legbrutálisabb pusztítói a játéknak. Ezeket a tier 2-es gyárak elkészülése után tudjuk csak felhúzni, és mindegyik kifaragása rendkívül sok energiába és vasércbe fog fájni nekünk. Ha viszont sikerül összetákolni egyet, azzal simán ledózerolhatjuk az ellenfél teljes seregét és bázisát. A legérdekesebb Titan-egység talán a Ragnarok, amely voltaképpen nem más, mint egy bolygópusztító. Ha sikerül áttelepülnünk az ellenség planétájára és bevackolni







Bár a hivatalos képek látványosak, egy ekkora sereget összekalapálni bizony elég durván időigényes feladat.

magunkat ott, megpróbálhatjuk felépíteni őt, ami lényegében bekapcsolás után elpusztítja az egész sárgolyót. Ám nem muszáj rögtön a legdurvább megoldáshoz folyamodni, hiszen építhetünk akadályokon is átgyalogoló Atlast is, ami lépéseivel olyan földrengést okoz, ami megsemmisít minden rosszfiút a közelében.

A titánok mellé pár új pálya is dukál, azaz ahogy itt nevezik őket, bolygók. Ezek igazából nem sokban térnek el a már eddig ismert bioszféráktól, a legnagyobb különlegesség ezen a téren az, hogy még több szinten folyhatnak rajtuk a harcok, ami kicsit változatosabbá teszi az ütközeteket (magasabb hegyek, mélyebb völgyek és tengerek). A játékmenet tekintetében is akad pár érdekes és jópofa változás, mint például a roncsok most már ott maradnak a terepen, megakadályozva így az építkezést. Egyébként ezeket a fémkupacokat ezúttal is „felszippanthatjuk" pár munkásegység segítségével, vasércet nyerve

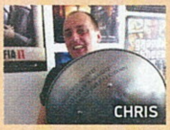
ki belőlük. A készítők továbbcsiszolták az amúgy kicsit nyers erőegyensúlyt az egységek közt, javult és kényelmesebb lett a kezelőfelület, valamint érkezett egy Bounty néven futó játékmód is, amelyben a gyorsabb, pörgősebb mérkőzéseket szerették volna előtérbe helyezni a srácok. E játékmódban ugyanis ha egy parancsnokot elpusztítanak, a gyilkosa megkapja termelésének egy részét, s ezzel olyan előnyre tesz szert, amit a többiek jobb, ha nem tolerálnak sokáig.

Két olyan területen is csiszoltak az Ubernél, ahol ráfért a Planetary Annihilationre a ráncfelvarrás: az egyik az oktatómód, a másik pedig a Galactic War néven futó kampány. Utóbbival szorosan összefonódik az előbbi, amelyben lépésről lépésre elmagyarázzák, hogy mi is az a Commander, mit tudunk vele csinálni, milyen nyersanyagaink vannak, és hogyan kell építkezni. Ez a játékmód is átalakult egy picit, gyakorlatilag nem tol mindent azonnal az arcunkba, hanem szépen fokozatosan vezet be minket a mélyvízbe. Persze a gyakorlottabb parancsnokok jobb, ha rögtön a skirmishsel vagy a multival próbálkoznak, ahol mindenhez azonnal hozzáférnek, köztük a titánokhoz is.

HOGY MENNYI?!

A Planetary Annihilation: Titans tehát egy tartalmas, remek kiegészítő – lehetne, ám van vele egy hatalmas gond: az ára. Már

ÉRTÉKELÉS



CHRIS

GÉPIGÉNY

Quad Core CPU, 8 GB RAM, 1 GB VGA. 5 GB HDD, 64 bites Windows

Az újdonságok számával nincs gond, ezzel a kiegészítővel már bátran ajánljuk a Planetary Annihilationt mindenkinek. Már amennyiben az ár nem szempont a vásárlásnál.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

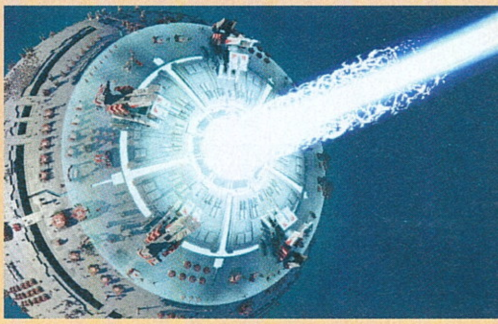
PRO

Sok új egység, jobb oktatómód, tartalmasabb kampány, na és persze fantasztikusan kinéző, brutális titánok.

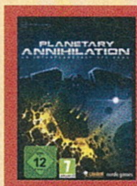
KONTRA

Ugye ezt az árat nem gondolták komolyan a készítők? Több mint tízezer forintot elkérni egy patchért kicsit pofátlan húzás.

70%



az is gond, hogy egyáltalán pénzt kérnek el érte, ugyanis ezen újdonságokkal most került olyan állapotba az alapjáték, mint amilyennek eredetileg kellett volna lennie. Igaz ugyan, hogy az elmúlt év során rengeteget csiszolódott a játékmenet (kaptunk például egységeket kilövő ágyút, offline játékmódot, jobb útvonalkereső algoritmust és felújított grafikusmotort), azonban mindezek a változások is rettentő kevesek voltak ahhoz képest, mekkora hiányosságokról beszéltünk a tesztünk írásakor. Most viszont úgy tűnik, hogy majdnem minden a helyére került, ehhez viszont újra fel kell csattintanunk a pénztárcánkat, és a mélyére kell nyúlnunk. A Titans jelen pillanatban 4000 forintba kerül a Steamen akkor, ha már rendelkezel az alapjátékkal, de ez az ajánlat csak október 18-ig él. Ha ezek után szeretnéd megvásárolni, már 11.500 forintot kell fizetned érte, s ez az ár nem tartalmazza az alapjátékot. Hihetetlenül pofátlan összegről beszélünk, főleg úgy, ha azt nézzük, hogy az alapjáték különféle akciók keretében akár 1500 forintért is megvásárolható volt nemrégiben. Egyes Kickstarter-támogatók ugyan megkapták ingyen a csomagot (akik nagyobb összeget fektettek be a projektbe), de mindezért pénzt kérni olyan túlzóan kapzsi húzás, amit nehéz finom szavakkal illetni.



65%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték, a Planetary Annihilation tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/planetary-annihilation

ZOMBI

[ÍRTA BÖJTÖS] **2012 NOVEMBERE ÓTA SOK MINDEN TÖRTÉNT, ÍGY EGY AKKORIBAN MEGJELENT, IMMÁRON HÁROMÉVES TÚLÉLŐHORROR NEM BIZTOS, HOGY MANAPSÁG MÉG MEGFELEL AZ ELVÁRÁSOKNAK. A ZOMBIU EGY U-VAL ÉS PÁR FUNKCIÓVAL KEVESEBBET NYÚJTVA AZONBAN MÉG MA IS SZÓRAKOZTATÓ. ÉS FÉLELMETES.**

Nem mondhatni, hogy egy új Mario Kart, egy Donkey Kong, egy Yoshi vagy éppen egy Mario Party kapcsán nem gondolkozom el a Wii U megvásárlásán, de a ZombiU eddig az egyik legerősebb mozgatórugó volt a vegyes értékelések ellenére. A többnyire 7-8 pont közötti anyag ugyanis témája és megvalósítása miatt igencsak közel állt hozzám, noha eredetileg egészen más volt a koncepció, sőt még csak nem is ezen a címen álmodták meg a belsőnézetes túlélőhorror játékot. A White Rabbit munkacímen futó projekt még egy szimpla nyulakra lövöldözésnek indult (a Rabbids mintájára), ezt váltotta fel a Killer Freaks from Outer Space (te jó ég, hogy ez mennyire úgy hangzik, mint a hetvenes és nyolcvanas évek olcsó sci-fi-horrorjai!), ami a 2011-es E3 alatt is bemutatásra került. A kedvezőtlen fogadtatást követően (nem csoda, én is csak néztem a nagy fülű földönkívüliek láttán) jött az ötlet, miszerint vesztes pozícióból is vissza lehet jönni a zombikkal, amik mostanság úgyis közkedveltek, szóval a Ubisoft munkatársai előkaptak egy hátborzongató jóslatot, London lakosságát jól megtizedelték, innentől pedig jöhetett a túlélős móka a hörgő-zörgő hullákkal teli nagyvárosban. Személy szerint ennek egyébként örülök, mert a Killer Freaks várható minőségénél mindenképpen jobb lett a végtermék, amit volt szerencsém korábban egy kölcsönkonzolon is végigjátszani, így nem ültem le teljesen szűz kézzel az újradolgozott (és alaposan megvágott) téma elé.

> **RITKÁN LÁTHATJUK LONDONT ILYEN BORZALMAS KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT, ÉS EZEN A HÚSEVŐ, AZ ÉLŐKET MARCANGOLÓ ZOMBIK SEM JAVÍTANAK.**

HOLTAK (LONDONI) FÖLDJE

A Zombi története nem igazán fontos összetevő, a részleteket csak kis adagokban, feljegyzésekből és újságcikkekből tudjuk meg a járványról, egy bizonyos jóslatról, ami London lakosságának végét hozza el. Ezen apokalipszisbe csöppenünk bele, miközben egy hirtelen jött segítő által eljutunk az egyedüli nyugalmat jelentő mentőhelyre, ahol aludhatunk, szerelhetünk, illetve ahol az instrukciókat kapjuk meg. Innentől haladunk előre a sztoriban, fedezzük fel a környező területet, az alagutakat és aluljárókat, majd utcákat, hogy végül a nagyváros főbb nevezetességeit is megtekinthessük, átkutathassuk a halálos zombiapokalipszis közepén.

Ez a kaland egyébként meglehetősen egyszerű és lineáris darab. Elsőre ugyan úgy tűnhet, több irányba is elcsatangolhatunk, és a térkép is egész nagy, jószerivel végig kötve van a kezünk, ugyanis lezárt átjárók állják utunkat, alapból pedig csak arra sétálgathatunk, amerre ténylegesen dolgunk is van. Közben néha rövidítéseket fedezhetünk fel a csatornafedelek alatt, megszerzett készletünkkel zárakat törhetünk fel, egy-egy esetben nyílászárókat barikádozhatunk el, vagy bonthatjuk le azokról a rögtönzött tákolmányt, elsősorban mégis az utasításokat követve ballagunk előre, hogy eljussunk a végcélig.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Straight Right**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

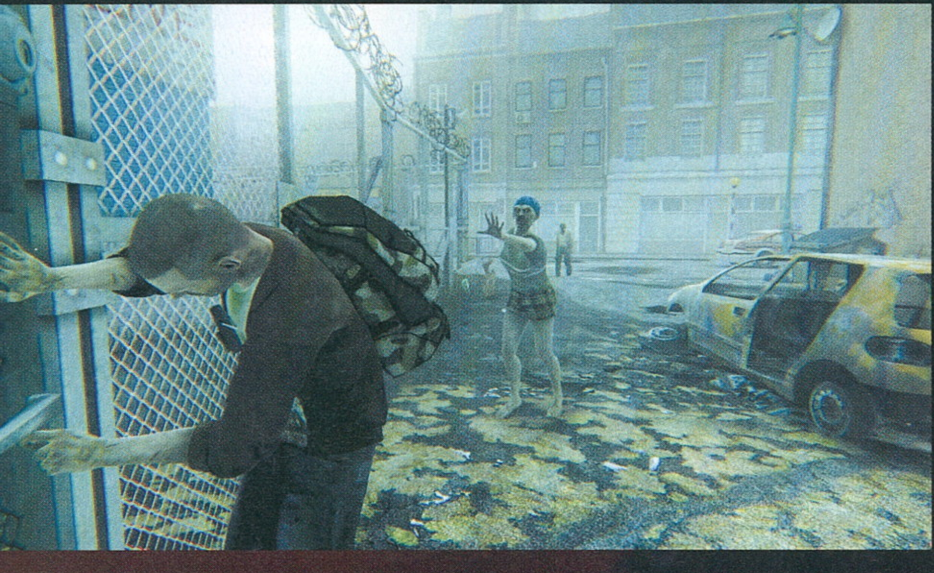
STÍLUSMINTA

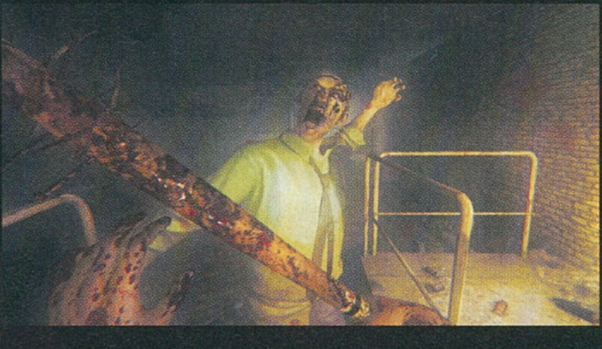
Dead Rising 3 Apocalypse Edition
2014 (CAPCOM)

Dying Light
2015 (WB GAMES)

TÚLÉLŐTÚRA

Ebben az esetben, vagyis a Zombi végigjátszása során a fenti belcím előtagja egészen sokatmondó. Karakterünk átlagos polgár, aki egy igen kellemetlen helyzetbe csöppen, így nincsenek parkour-mozdulatai, nincsenek különleges képességei, ez pedig a története során is visszaköszön. Útközben sokat kell lootolnunk, hogy előteremtsük az életerőnket visszaállító élelmiszert, az egészségügyi csomagokat, fegyvereket és töltényeket, korlátozott számban pedig hátizsákunkba





NYULAK AZ ŰRBŐL

Ahogyan a tesztben is említettem, az eredeti koncepció más volt, a Ubisoft nem zombikkal álmodta meg ezt a játékot. A Killer Freaks from Outer Space (egyébként már ez is jópofa utalás, ha valaki emlékszik a '88-as bohócos filmre) szintén belsőnézetes programként, ám jóval akció-orientáltabb verzióban készülődött a franciák műhelyében. A folyamatosan támadó kis űrlények nem ijesztővé, inkább humorossá tették a játékmenetet a korai bemutatók alapján, miközben legyilkolásukért folyamatosan kaptuk a pontokat, a lángoló városban haladva pedig érdekes „űrfegyvereket" is bevethettünk. Egy dolog miatt sajnálom, hogy végül semmi nem lett a projektből: a próbakörök végén megjelenő óriási lépegető egy látványos harcot ígért, amelyre végül soha nem került sor.

pakolhatjuk cuccainkat (nem kell félni, van egy nagy ládánk is, ami a megőrzésre szolgál), sőt mindeközben fejlődünk is. A harcokban megerősödünk, jobban célzunk, aztán ha fűbe harapunk (ez bármikor megtörténhet, ha egy nagyobb horda elkap minket), jön a program egyik legérdekesebb része: új szereplőt kapunk, összeharácsolt javainkat pedig begyűjthetjük jó eséllyel már öntudatlan agyzabálóvá változott korábbi alteregónktól. No és itt van a kutya, vagyis inkább a zombi elásva. Ez ugyanis egy jópofa összetevője a játékmenetnek, míg a Survival mód rákényszerít arra, hogy egyetlen karakterrel fussunk végig a teljes történeten. Persze nem maradunk segítség nélkül, teljesen egyedül a vészterhes időkben, tudniillik folyamatosan keresnek minket más túlélők, akik egyben a missziókat is adják, közben pedig egy szkenner lesz a zseblámpa mellett a leghűségesebb társunk. Ez a Wii U esetében a GamePad képernyőjével volt behívható, ezúttal viszont alaptartozék, egy gombnyomással körbevizslathatjuk a környezetünket ellenfelek, felszedhető tárgyak, beolvasható rendszerek után kutatva. A túléléshez az is hozzátartozik, hogy miközben egy krikettütővel indítunk (majd elég gyorsan hozzájutunk első pisztolyunkhoz is, amit további lőfegyverek követnek), alapvetően nem arról fog szólni a végigjátszás, hogy átlövöldözzük magunkat a Buckingham-palotán, a metróalagutakon és a Toweren. A hullák képesek nagy számban támadni, a töltény pedig viszonylagosan kevés, így normál nehézségi fokozaton inkább megfontoltan haladva próbáljuk elkerülni a felesleges konfliktusokat (mondjuk elterelve a grasszáló járkálók figyelmét egy kis tűzijátékkal). Vannak fegyveres fejlesztések (nagyobb tűzerő és kapacitás, pontosabb célzás stb.), összeszedhetünk még mindenféle jóságot (a hangtompítós stuki jó társ a bajban, de van még ilyen-olyan puska, géppisztoly, gránát, Molotov, akna – sőt rögzített gépágyúkra is lelhetünk, amik általában okkal lettek elhelyezve egy-egy pályaszakasznál), de leginkább az alap kézi fegyverünket fogjuk használni. Már az új verzióhoz dukáló ásó (nagyobb hatótávolság) és szöges baseballütő (durvább sebzés) mellett.

28 (+5) HÓNAPPAL KÉSŐBB

Eltelt némi idő az eredeti Wii U-s megjelenés óta, azóta pedig változtak az igények, fejlődtek a játékok, sőt többek közt megjelent a Dying Light is. Emiatt azért eleve hátránnyal indít egy olyan produkció, ami a jelenlegi leggyengébb hardverre lett összebarkácsolva – mindez meg is látszik a tényleges kapott eredményen. A textúrák nem annyira kidolgozottak, ahogyan azt megszokhattuk, a részleteket figyelve csúnya megoldásokkal is találkozhatunk, és bár az összkép hangulatos és egyedi, az egyértelműen elmondható, hogy egy platformot sem ezzel a címmel fogunk demózni. Butítások is történtek: a teljes multiplayer szekció kimaradt (pedig érdekes stratégiai elemeket tartalmazott: az egyik játékos a GamePad kijelzőjét figyelve a felülről mutatott terepre tette le a különböző élőholtakat, míg a másik a tévét bámulva próbálta győzelemre vinni a túlélőjét az adott pontok elfoglalásával), a kameraképet koszoló effekt teljesen eltűnt (bár ez sokaknak nem is tetszett), a szkenner funkciója pedig leegyszerűsödött. Ráadásul, míg a PS4-es és XOne-os változat kimondottan jól fut, a PC-s esetében látszik, hogy konzolos portot kapott mindenki, ami miatt nem árt, ha van otthon egy One-os kontroller is.

A leírtakból adódóan a Zombi immáron megkopott egy kicsit, nem nyújt tökéletes élményt, illetve elmarad hasonszőrű társaitól, mégis rendelkezik annyi egyéniséggel és „bájjal", hogy az általa kínált élmény valóban élvezetes legyen. Hat-nyolc óra alatt letudhatjuk a kampányt, ezt követően a Survival mód nyújt igazi kihívást, cserébe viszont egyik platformon sem drága a játék. Ki lehetett volna egészíteni, kaphatott volna némi extrát, ahogy a külsős is bőven tupírozhattak volna a fejlesztők, de ez már csak egy ilyen szakma, a legkisebb munkával próbál mindenki többletbevételhez jutni. Szerencsére a Zombi biztosít egy olyan atmoszférát és értéket, ami miatt még a negatívumok és hiányosságok mellett is érdemes lecsapni rá. Már csak a lángoló London miatt is, elvégre a helyszín adja magát a „28 nappal/héttel később" óta egy interaktív fertőzöttes horrorra – érdekes, hogy a Zombi hullái hasonlóan krákognak és hörögnek, mint dühkórtól megvadult társaik.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E7300 vagy AMD Athlon II X2 240, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 / Radeon HD5770 VGA, 25 GB HDD

A Zombi a lassan hároméves Wii U-exkluzív szimpla portolása, ráadásul annak több érdekes elemét is kukázták a Ubisoftnál, így ez semmiképpen sem egy definitív verzió.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Rendkívül hangulatos darab, amelynél ténylegesen vigyáznunk kell ismeretlen karakterünkre, vagy kezdhetjük elölről az egész túlélősdit.

KONTRA

Egy abszolút lebutított verzió, ami már nem kifejezetten felel meg a mai elvárásoknak.

67%

TOY SOLDIERS ★ WAR CHEST ★

[ÍRTA WILSON] **Immáron ötödik éve küzdenek egymással a terepasztalok világának képzelt katonái: két epizód és egy rettenetesen megkésett PC-s átirat után viszont csak most jött el az ideje annak, hogy új terepre merészkedjen a Toy Soldiers-sorozat.**

Ha a Microsoft egy letölthető játékot választ az év várhatóan legnagyobb sikercímének, ráadásul olyat, amiben apró terepasztal-figurák küzdenek egy első világháborús terepen, nos, ilyenkor azért lehet arra számítani, hogy valami különleges készül – és igazából a 2010 márciusában kiadott Toy Soldiers tényleg baromi különleges volt. Ha már egyedi nem: elég nagy késéssel ugyan, de az évekkel korábban tetőzött tower defense-láz hullámait lovagolta meg, kifejezetten nagy büdzsével, érdekes és egyedi témaválasztással, és egy nem túlbonyolított játékmenettel. Ezek pedig elégnek bizonyultak együtt ahhoz, hogy a Toy Soldiers beváltsa a hozzá fűzött reményeket, félmilliónál is több vásárlót húzva be szárnyai alá a kiadását követő első évben. Az újonc Signal Studios így nemcsak azt bizonyította be, hogy van létjogosultsága egy ilyen játéknak, de bebiztosították a jövőjüket is, hiszen gyakorlatilag azóta sem foglalkoznak mással, mint Toy Soldiers-epizódok készítésével.

A kiadó ugyan változott, de a csapat és maga a játék nem: ez még mindig az a Toy Soldiers, amit imádunk!

KÖZLEGÉNYEK

Azoknak, akiknek esetleg kimaradt a sorozat (nem meglepő, PC-n a Windows 8 Store-ra volt kárhoztatva): a Toy Soldiers klasszikus tower defense játék, vagyis egy bázist kell megvédeni a hullámokban érkező ellenfelektől. Ezt alapvetően csak közvetve lehet, a térkép meghatározott pontjaira való építkezéssel. Építeni csak egy dolgot lehet – automata lövegeket. Ebből persze több fajta is van, sőt, ezek akár tovább is fejleszthetők, így a számok tekintetében meglehetősen gyér arzenál valójában elég sok hasznos eszközt rejt, melyek ügyes kombinálásával, megfelelő karbantartásával erős, minden támadásra felkészült védelmi vonalat lehet felkészíteni. A hasonszőrű játékoktól eltérően a Toy Soldiers nem fantasyvilágot használ, hanem a terepasztalokét: a ma is kapható modellek világáét, ahol ultraaprólékos katonák küzdenek egy életszerű tájon, csak épp aprócska méretben.

Az eredeti Toy Soldiers ezt az első világháborús korszakkal kombinálta, a második már a hidegháborút dolgozza fel, a harmadik pedig... nos, az magáét a terepasztalok világát, ahol nincs egy adott téma vagy sablon, csak ezernyi, egymással akár szöges ellentétben álló világ, melyek mégis remekül működnek egy keretbe rakva. A War Chestben alapjáraton négy frakció, és az őket képviselő négy hős irányítható: az első világháborús Kaiser, az Én pici pónimra emlékeztető StarBright, a fantasyszerű Dark Lord, és a sci-fi oldalt erősítő Phantom. Mind a négy oldalnak van saját témájú térképe, egységei és persze hősei, akik teljesen más különleges képességekkel rendelkeznek. A Toy Soldiers-szériában ez a legfőbb egyediség: nemcsak, hogy manuálisan is lehet irányítani a védelmi fegyvereket (sőt, igazából valamennyire muszáj is), de ha sikerül így elegendő mennyiségű ellenfelet leölni, akkor előhívható a felsorolt hősök valamelyike (az éppen irányított seregtől függ, melyik), akik 60-90 másodpercen át grasszálhatnak a pályán, a lehető legdurvább képességekkel ritkítva az ellenség sorait.

A G.I. Joe / Cobra vonulat kifejezetten új színt kölcsönöz a játéknak, szó szerint és átvitt értelemben is.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Signal Studios**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 / AMD Phenom 9850, 4 GB RAM, Nvidia 9800 GT 1 GB / AMD HD 4870, 10 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

ÉRTÉKELÉS

A Toy Soldiers: War Chest a sorozat eddigi legtarkább és legtartalmasabb epizódja, de az üzleti modell és a PC-s változat borzalmas állapota miatt érdemes várni vele.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Tartalmas, addiktív, kifejezetten szép.

KONTRA
A PC-s átirat gyenge, és sok a mikrotranzakció.

80%

Sajnos ez a rendszer annyira nem működik jól, irreálisan sokat kell a lövészárkokban harcolni a hősök megnyitásához, ráadásul az elért eredmény elkezd apadni, ha nem sikerül folyamatosan gyilkolászni, így simán vannak meccsek, ahol hiába küzd az ember folyamatosan, nem tudja elindítani a hősét, és kénytelen a fix állásokra hagyatkozni. Ez működik, amennyiben folyamatosan fejlesztjük a gépfegyvereket, tüzérségi ágyúkat (három kategóriában lehet, növelve hatótávolságukat, sebzésüket, életerejüket), de a korábbi részekben mégis egyszerűbb volt a karakterek bevetése.

FIZESS SOKAT

Ez igazából még túlélhető lenne, csakhogy az egész játék az eltérő szereplőkre épül, és nem csupán a tartalmat illetően – ami amúgy döbbenetes, a kampány is irgalmatlanul hosszú, és e mellett ott vannak a napi kihívások, a multiplayer és a kooperatív mód –, de az üzleti modell kapcsán is. Mert az alapjáték nem kerül többe 15 eurónál, viszont 5 eurós darabáron még olyan extra szereplők zsákolhatók be, mint Cobra, G.I. Joe, He-Man, vagy akár Ezio Auditore da Firenze, így aki minden tartalmat akar, kénytelen 30 eurót fizetni érte. Az pedig sok érte, még akkor is, ha ez műfajának egyik legszórakoztatóbb és legegyedibb darabja.

HACKNET_

[ÍRTA MIGUEL] **Tulajdonképpen évek óta várjuk, hogy megjelenjen bármi, ami csak fele olyan jó hackerszimulátor, mint az Uplink volt a 2000-es évek elején. Jó hackerszimulátort, bocsánat, hackerjátékot gyártani ugyanis nem egyszerű, pont azért, amiért én is kijavítottam magamat.**

A hackerkedésnél kevés monotonabb, unalmasabb, kevésbé játékszerű dolog létezik a világon, így ha valaki egy játék főszereplőjének egy hackert választ, tudnia kell, miként tudja úgy érdekessé tenni ezt a világot, hogy közben nem röhög fel bárki, aki valaha is szívatta már meg az iskolája honlapját egy egyszerű SQL-injectionnel.

EZ EGY UNIX, EZT ISMEREM!

A Hacknet fejlesztése 2011-ben indult, de csak most jutott el a kiadásig. Első ránézésre nehéz megérteni, miért, hiszen ennél egyszerűbb grafikájú játékot a nibbles.bas óta nem látott a világ. Persze ez sem véletlen, a játék ugyanis a hacker számítógépének monitorját szimulálja, a terminált, amin keresztül rákapcsolódik a világ számítógépes rendszereire, hogy a védelmi rendszert áttörve azt tegyen, amit csak akar. A képernyő egy parancssoros, karakteres részre, illetve egy leginkább böngészőre hasonlító, grafikus adatok megjelenítésére is képes felületre oszlik. Egy harmadik, vékony oszlop mutatja az éppen futó programokat és a szabad memória mennyiségét, és még van egy térképszerű felület, ahol az eddig megismert, illetve az épp támadott gépek helyét látjuk. Ennyi, mégis az év egyik legizgalmasabb játéka van előttünk.

ADATOK

KIADÓ
Team Fractal Alligator

FEJLESZTŐ
Surprise Attack

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 4800 VGA, 100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

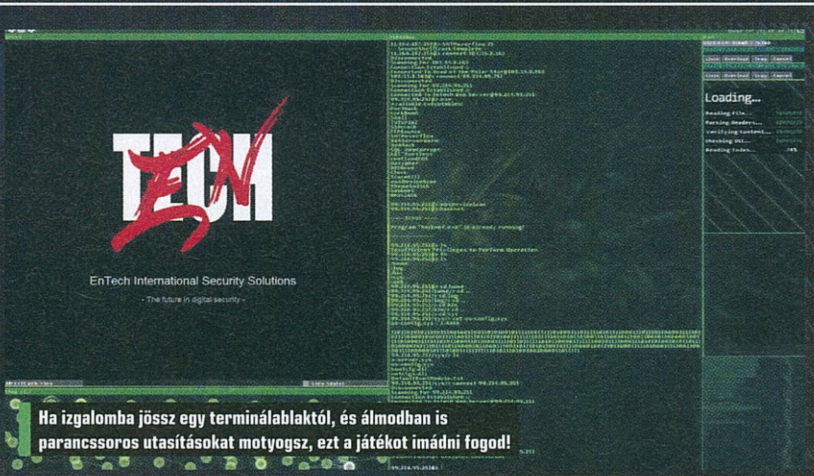
Próbáld ki, ha valami olyat keresel, amivel eddig még nem találkoztál játékosként, vagy ha kipróbálnád magad hackerként. Esetleg ha játszottál az Uplinkkel.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Elnyel, elvarázsol, újat mutat.

KONTRA
Kezdőknek nehéz, mint Linuxban felbontást váltani.

80%



Ha izgalomba jössz egy terminálablaktól, és álmodban is parancssoros utasításokat motyogsz, ezt a játékot imádni fogod!

A történet szerint kezdő hackerek vagyunk. Eleinte egyszerű feladatokat oldunk meg, szinte védtelen gépek felett vesszük át az irányítást, de ahogy haladunk felfelé a ranglétrán, úgy bővülnek a lehetőségek. Titkos hackertársaságokba léphetünk be, gonosz hackerek társául szegődhetünk, és kinyomozhatjuk azt is, hova lett a korábban olyan sikeres és híres társunk.

CD /LOG | RM *

A játék alapja, hogy parancssoros üzemmódban, parancsokat begépelve, Linux-szerű rendszerekben dolgozva próbáljuk megoldani a feladatokat. A küldetések általában arra kérnek minket, hogy a védelmi rendszer kiiktatásával lépjünk be egy rendszerbe, ott pedig változtassunk meg, töröljünk le vagy lopjunk el valamit (például egy híres, csirkehússal dolgozó étteremlánc titkos receptjét). A játék ezért több szempontból sem egyszerű. Egyrészt nem árt legalább a legalapvetőbb Linux-ismeret, vagy legalább az, hogy ismerd a tényt: van, mikor nem az egérrel kattintgatva irányítod a számítógépeket. Másrészt meglepően sokat, pontosan és gyorsan kell gépelni, parancsokat kapcsolókkal, könyvtárútvonalakkal – ha valaki használ még DOS-t, esetleg valamiért linuxos géppel szívatja magát otthon, nem érheti sok meglepetés, de ha még soha nem látott terminálablakot, készülj fel, mert lesz mit tanulnod. A legfontosabb szabály (amit amúgy a kezdő rendszergazdák alkarjára is oda szoktak tetoválni): read the f*cking manual, azaz olvasd el azt a rohadt leírást. Ha ez megvan, és még mindig nem tudod, hogy működik egy parancs, kutass a neten. Végtére is hacker vagy, nem?

> **Hackelős játékból rengeteg van, jó hackelős játékból viszont olyan kevés, hogy még mindig az Uplink a mérce.**

A játék azoknak is tartogat meglepetéseket, akik esetleg tudják, mit történik, ha beírjuk, hogy ls -la. (A játékban például kiderül, hogy azért közel sem teljesen építették át a parancsokat, az ls és az ls -la pont ugyanazt jelentik, pedig ugye...) Van egyfajta logika, amit meg kell tanulni, ami eleinte még lassan bepötyögve is jó, az később már gyorsan begépelve is csak neccesen lesz elég, és persze sokszor állít minket olyan fejtörő elé a játék, hogy hirtelen azt sem tudjuk, mihez nyúljunk. Például mikor az ellenséges hacker megbuherálja a gépünket, és kitörli a grafikus felület futtatásához szükséges fájlt. Tipp: vágjunk vissza, és lopjuk el azt, ami az ő gépén van!

Persze azért azt sem szabad elhinni, hogy a játéknak több köze van a valóságos hackeléshez, mint a focimenedzsernek Dárdai Pál egy napjához, de tény, hogy kivételes játék lett a Hacknet, még akkor is, ha a végeredmény egyelőre nem tökéletes. A fejlesztők felváltva veszik át a különböző díjakat és adják ki a durva bugokat javító javításokat, de mivel eleve nem is kérnek többet 10 eurónál, ez bőven megbocsátható nekik. Pláne ha tényleg elkészül a többjátékos mód és a moddereknek kiadott szerkesztőfelület. Akkor a Hacknet már tényleg majdnem olyan jó lesz, mint az Uplink volt 2001-ben.

Shadowrun HONG KONG

[ÍRTA **WILSON**] Sámánok, démonok, emberevő ghoulok, mindennapos erőszak, drogok, gyilkosságok, zsíros pénzt termelő bérgyilkosságok, és fizetett önbíráskodás – ha a jövő olyan lesz, mint a Shadowrunban, nem nézünk túl jó világ elé.

Azonban ha azt nézzük, hogy ezeket az elemeket mennyire zseniálisan gyúrta egybe a FASA a nyolcvanas évek legvégén, és a Shadowrun-franchise mennyire a jövőbe látott, akkor elégedett csettinthetünk. Nem egyszer, nem kétszer, de immáron harmadszorra, hiszen a Shadowrun Returns: Hong Kong egy olyan, alig két évvel ezelőtt indult sikertörténet harmadik fejezete, amit mindenki örömmel venne a nevére, és ami valahogy sose tud csalódást okozni, még akkor sem, ha sok újdonság nincs benne. Márpedig két esztendő alatt nem nagyon lehet teljesen megújulni, de a Shadowrun Returnstől ezt nem várta senki – eddig.

IRÁNY KELET

Ha nem ismered a sorozatot: a Shadowrun Returns 2013-ban indult egy olyan elképesztően sikeres Kickstarter-gyűjtés után, amely teret nyitott nemcsak a műfaj többi képviselőinek, de a táblás Shadowrun játékot kiötlő Jordan Weisman játékfejlesztő cégének is. Annak a cégnek, amely korábban érdemlegeset nem igazán tudott felmutatni, aztán tulajdonképpen a semmiből, kvázi egycsapásra nem pusztán minden idők egyik legjobb Shadowrun-feldolgozását csinálta meg, de az oldschool sRPG-k modern változatát is. És ha egyszer egy gépezet beindul, azt nehéz megállítani, főleg egy olyan világban, mint a Shadowrun, ahol kismillió történetet lehet elmesélni – a Harebrained Schemes ezt megtette egyszer, aztán az elődjén jelentősen túlmutató Dragonfall esetében úgyszintén, és most harmadszorra is visszatérnek ebbe a furcsa világba.

ADATOK

KIADÓ
Harebrained Schemes

FEJLESZTŐ
Harebrained Schemes

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED SCHEMES)

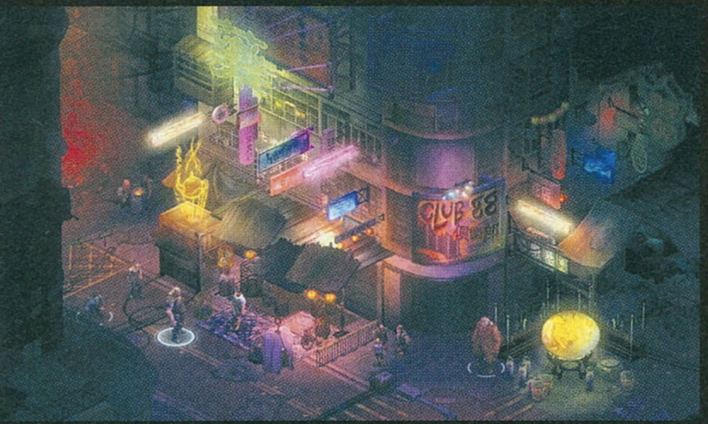
Shadowrun Returns: Dragonfall
2014 (HAREBRAINED SCHEMES)

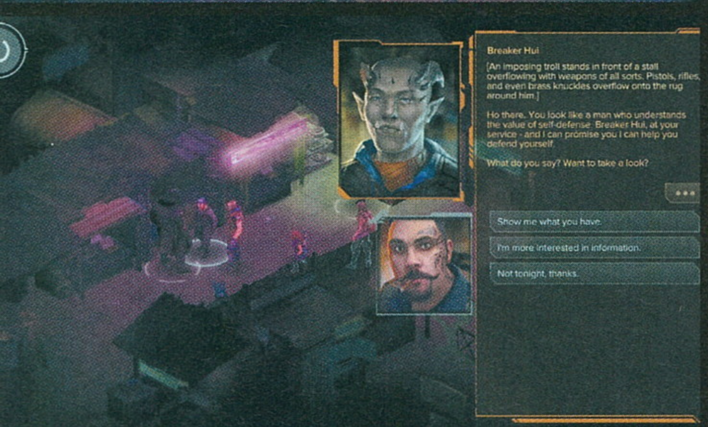
Miként lehetséges, hogy ez mégsem unalmas? Kezdésnek például a helyszín miatt, hiszen a címadó Hongkong városa szinte egybeforrt a keretet adó cyberpunk műfajjal – itt keresett replikánsokat a Szárnyas fejvadász Deckardja, ide kacsintott ki Neal Stephenson fantasztikus Snow Crashe, és itt kezdődik az új Shadowrun hősének története is, aki pont olyan helyzetbe keveredik, mint az előző két epizód főszereplője: súlyosba. Nem elég, hogy üzenetet kap évek óta nem látott nevelőapjától, amely hallatán kénytelen visszatérni gyerekkora egyik meghatározó helyére, Hongkongba, de az is kiderül, hogy a rokon időközben elpatkolt, a gyilkosságban való részvétellel pedig pont minket vádolnak. És ha a helyi rendőrség valakit megvádol, általában golyóval nyomatékosítják a gyanút – az pedig legalább annyira káros az egészségre, mint az, ha valaki meg se próbálja tisztázni a nevét.

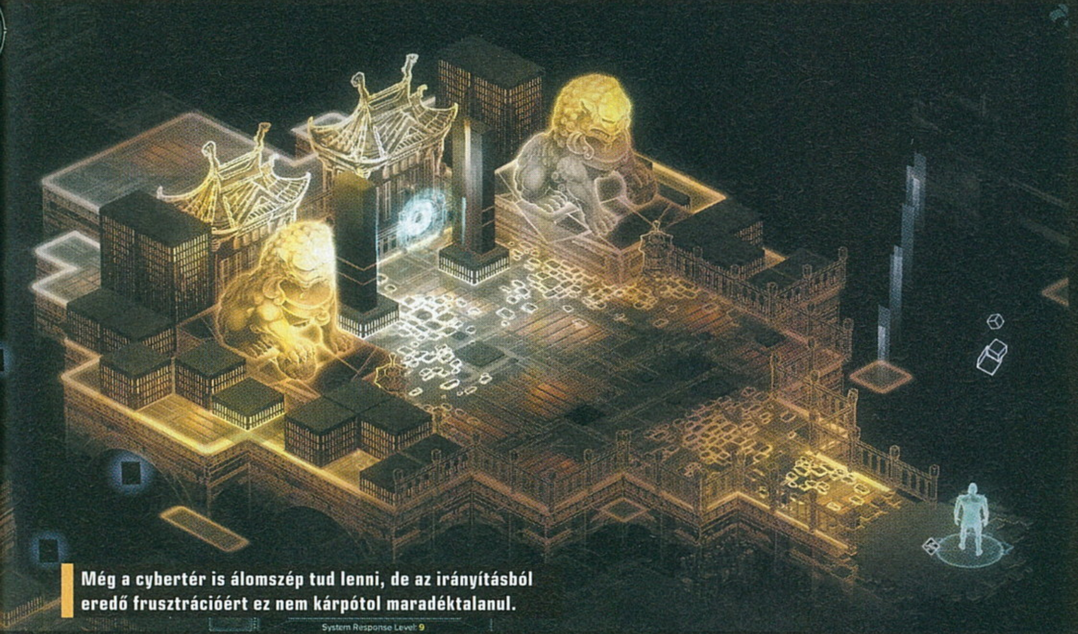
A BŰN SZÍNE

Amennyiben ismered a korábbi Shadowrun Returns-játékokat, és valamiért úgy gondolod, te ezt a sztorit már láttad, nem tévedsz nagyot: a Hong Kong elképesztően sok mindent használ újra elődeiből, például egy-két szereplőt és sok fordulatot is, ami egyrészt a világ, másrészt a műfaj sajátossága. A legfőbb ok persze az, hogy a Shadowrun Returns epizódokon nem ülnek éveket a készítők, az első résszel felépített alapokra inkább csak új helyszíneket, új történeteket álmodnak – és ahogy legutóbb, úgy ez most is tökéletesre sikerült. A kezdeti, meglehetősen egyszerűnek tűnő intrikából több szálon futó, rettentő izgalmas sztori keveredik, amely önmagában is bőven lebilincsel a sztori 20-25 órája alatt, de igazából a karakterek, és legfőképp a helyszín az, ami magához láncol.

A Shadowrun Hongkongja pontosan olyan, amilyennek egy cyberpunk rajongó elképzeli: neonfényes színkavalkád, nyakig mocskos utcákkal, emberi söpredékkel, önbíráskodó bűnbandákkal, velejéig korrupt rendőrséggel, és e fölött kiskirályként uralkodó vállalatokkal. A Dragonfall Berlinje se volt egy leányálom, és Seattle se volt patyolattiszta, de ez tényleg mindennek a legalja. És pont ezért annyira szerethető – olyan, amilyennek egy cyberpunk világnak lennie kell, mind a hangulatot, mind a







Még a cybertér is álomszép tud lenni, de az irányításból eredő frusztrációért ez nem kárpótol maradéktalanul.

kidolgozást, mind pedig a méretet tekintve –; a Hong Kong ugyanis nagy, túlzás nélkül az eddigi legnagyobb Shadowrun Returns epizód. Alapvetően egy központi területre épül, egy hubként funkcionáló kikötőre: itt megtalálható minden elképzelhető és szükséges árus, sőt, még egy saját bázis is egy lepukkant, lehorgonyzott, rozsdaette hajó képében. Itt nem csupán pihenni lehet és a mellénk szegődő társakkal kommunikálni (valahogy úgy, mint a BioWare játékokban, azaz a kapcsolat állapota nemcsak a beleélés miatt fontos, de idővel személyes missziók is megnyílnak), de a küldetések is menedzselhetők. Ezekből pedig akad bőven, mivel hubról van szó, ezért nemcsak a sztori halad előre, de fel lehet venni mellékküldetéseket is, amik alapjáraton is jól hoznak a konyhára (a pénzre nagy szükség van, mert ebből kell minden felszerelést megvenni, sőt, még a gyógyítócsomagokat is), de legalább annyira jól felépítettek, mint a Dragonfall feladatai. Tökéletesen belesimulnak a helyszínekbe, és remekül ki is használják az ázsiai témát: rengetegszer előkerül a csi, mint létező erő, és egy mellékfeladat során egy erre felépített céget kell a porig rombolni a fengsuj megbontásával.

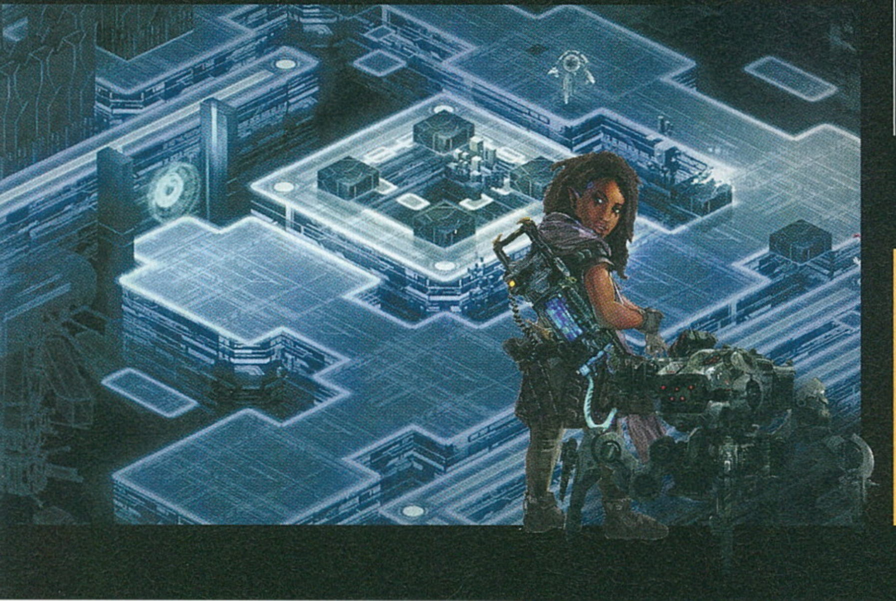
RENGETEG TEENDŐ

A szabadság tehát nemhogy csorbult, de igazából a Hong Kong még nagyobb is lett, mint az amúgy is méretes Dragonfall volt. Igaz, ennek az a hátránya, hogy sokat kell az alapvetően teljesen statikus helyszíneken újra és újra végigmenni, illetve hogy sok a felesleges üres rész, ahol igazából se látnivaló, se tennivaló, de ez tulajdonképpen csak a hubra vonatkozik, az egyes küldetésekhez felépített világokra már nem. Azok ugyanis tényleg mestermunkák, főleg a részletgazdaságban és a látványban: a Hong Kong fejlesztése során nem volt cél a tabletes átirat, és ez meg is látszik rajta. Messze ez a legszebb, legrészletesebben kidolgozott Shadowrun Returns játék, bár ennek az az ára, hogy sem technológiai szempontból, sem art designban nem volt fejlődés.

Újdonság kevés van benne és sok az újrahasznált elem, de ez így is egy kihagyhatatlanul jó szerepjáték lett!

Utóbbi egyáltalán nem baj, a Shadowrun Returns stílusa tökéletes – technológiai téren viszont már nagyon elkélne a fejlesztés. Igazából egy elem az, ami nem stimmel, ez pedig az irányítás, az eddigi epizódok pontatlan egérkurzora ugyanis még mindig borzalmasan végzi a munkáját. Ennek ugyan a körökre osztott harcrendszer miatt nem kellene nagy jelentőséget tulajdonítani, csakhogy a Hong Kong szinte teljesen újraírta a játék egyik legfontosabb részét, a cybervilágot.

Az itteni mátrix elsősorban a deckerek, vagyis a hackerek számára elérhető: tulajdonképpen számítógépes rendszerek 3D-s ábrázolásáról van szó. Az előző epizódokban ezt nem gondolták túl a készítők, csak ráhúztak egy nem túl jól kinéző tronos effektet a meglévő terület alaprajzára. Ezzel szemben itt felépítettek egy komplett alternatív világot, és alapvetően változtatták meg a játékmenetet: az új mátrix már a lopakodásról szól, ahol fix pályán mozgó őrjáratok elől kéne elrejtőzni, és a komoly akadályok mögé bújtatott alrendszereket feltörni, majd a megszerzett információt értékesíteni a feketepiacon. Ez alapvetően nagyon jó dolog, végre a cybertérben való kalandozás is izgalmas és egyedi élmény, csakhogy az irányítás alátesz: egy rossz kattintás, egy eltévesztett mező is elég ahhoz, hogy az automatizált védelmi egységek kiszúrjanak, rögtön támadópozíciót véve fel. Ez még kivédhető valamelyest, hiszen itt is jól lehet harcolni, csakhogy minden kör egy adott egységgel közelebb visz a felfedezéshez – egy adott szint elérése után a rendszer azonnal riadót fúj, kidob a való világba, és közben a világ összes ellenfelét az ember nyakára küldi, ami miatt akár komplett küldetéseket lehet bukni. Érthetetlen, hogy a kurzor miért nem működik rendesen, miért nem képes odavezérelni a karaktereket, ahová az ember akarja, de hát semmi sem lehet tökéletes. Még úgy sem, hogy a Hong Kong közel áll hozzá – a Dragonfall eredetibb, összeszedettebb volt, de ha választani kell a kicentizett tökéletesség és a szószban jól megforgatott ázsiai tészta között...



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

x86 1.8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 10 GB HDD

A Shadowrun: Hong Kong szinte semmi újdonságot nem hoz elődjéhez képest, de nem is kell neki. Egy újabb fantasztikusan hangulatos, elképesztően tartalmas Shadowrun-epizód az sRPG szerelmeseinek és a műfajjal most ismerkedőknek.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Masszív mennyiségű, ráadásul emlékezetes küldetés, fantasztikus helyszínek.

KONTRA

Újrahasznosított történet és karakterek, pontatlan irányítás.

80%

87%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett előző játék tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/shadowrun-dragonfall

the FLOCK

[ÍRTA BÖJTÖS] **A JÁTÉKIPAR FEJLŐDÉSÉVEL A KÜLÖNFÉLE GERILLAESZKÖZÖK IS VÁLTOZNAK, HOGY A FEJLESZTŐK ELADHASSÁK TERMÉKEIKET. A HATRED BOTRÁNYGERJESZTÉSÉT KÖVETŐEN A VOGELSAP IS EGY RENDHAGYÓ MÓDOT VÁLASZTOTT A BEHARANGOZÁSHOZ, HISZEN MÁR ELŐRE TUDJUK: JÁTÉKUK NAPJAI MEG VANNAK SZÁMLÁLVA.**

Egyre több a fejlesztő, ezzel együtt pedig végeláthatatlan számban érkeznek a videojátékok, aminek köszönhetően már a konzolos paletta is, de a steames felhozatal pláne durván bővül és telítődik. Emiatt elég nehéz komolyan felhívni a vásárlóközönség figyelmét egy-egy kisebb alkotásra. A lengyel Destructive Creations ügyes módját találta meg a reklámnak: a készítők megvárták, hogy a brutális témaválasztást és a sok embert felkavaró trailereket követően a szaksajtó jól megcsapkodja a popsijukat, ezzel igazi hírverést szerezve nekik, és megspórolva a reklámozás költségeit. Szerencsére a holland hallgatókból és tapasztalattal is rendelkező fejlesztőkből álló Vogelsap ennél normálisabb módszert alkalmazott: játékuk, a The Flock egyedi és formabontó alapötletét elszórva várták meg, hogy a média jól összecsipegesse a darabkákat, majd hírül vigye azokat a közösségnek. Ügyes, nagyon ügyes!

MIÉRT KÖLTENÉNK EGY OLYAN JÁTÉKRA, AMELY ELŐBB-UTÓBB EGYSZERŰEN MEGSZŰNIK LÉTEZNI? A FLOCK NEM ADJA MEG A VÁLASZT.

LEGYÉL HORDOZÓ!

Elindítod a játékot, várod a felvezetést, erre paff, arcodba repül a minimális információ... a „nyáj" tagja vagy, egy vízköpő jellegű szörnyeteg, amellyel a fényes relikviát kell megszerezni, majd ha az már a mancsaid közé kerül, továbbfejlődsz „hordozóvá". Utóbbival a reflektort irányítva kell eljutnunk a kék jelzésű célig, közben pedig távol kell tartanunk a nyáj többi tagját. Ők lesznek azok, akik veszélyt jelentenek ránk, elvégre támadásukkal megölhetnek, elvéve a fényforrást, hogy így ismét az azt kereső alaplénnyé váljunk. Mozdulatlanná válva nem sebzi őket az irányított csóvánk, de ha mozgás közben csapunk le rájuk, pillanatok alatt elégnek, azután kivárva az újraszületési időt (ez kivásárolható az adott meccs alatt elért pontokból), ismét a nyakunkban loholnak majd.

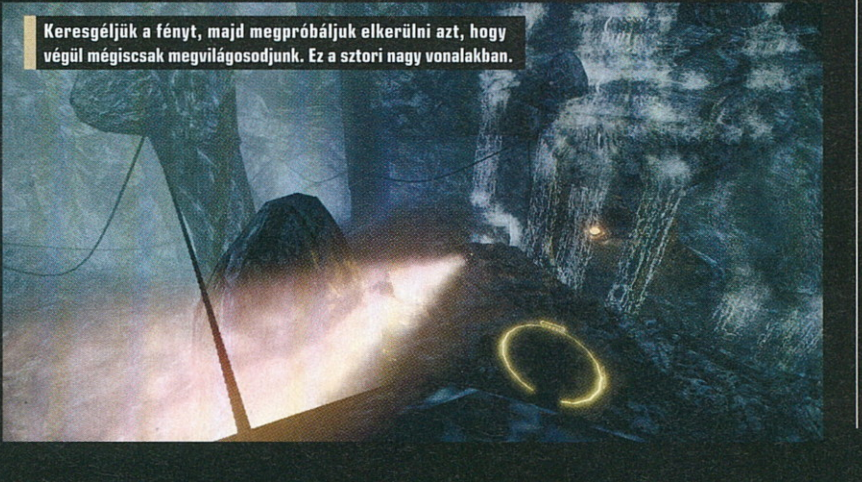
KERINGŐ A SÖTÉTBEN

Várnád, hogy folytassam, igaz? Van egy rossz hírem: a The Flock jelenlegi formájában mindösszesen ennyit nyújt belsőnézetes megvalósításában, három nem túl nagy pályán, kettő-öt fő részére. Közel két-három meccs, illetve háromnegyed óra alatt a teljes egészét megismerhetjük a produkciónak, ami édeskevés. A helyszínek ráadásul (lényegileg) nem sokban különböznek egymástól, mindig az a fontos, hogy Flockként a magaslati pontokon közlekedjünk minél észrevétlenebbül, majd egy óvatlan pillanatban csapjunk le a Carrierre, eltulajdonítva a vezető pozíciót, onnantól pedig figyeljünk mindenfelé, hogy a ponthatárt megszerezve megnyerjük a küldetést, így hivatalossá téve belépőnket a végjátékba. Innentől kezdve pedig minden küzdelem ugyanolyan, persze csak az elméletet tekintve, elvégre a gyakorlat a jelen lévő játékosoktól és azok taktikázásától függ. Barátokat ne keress, ez a program nem arról szól, hogy együtt vadásszatok, hanem arról, hogy te legyél az uralkodó, domináns fél, plusz ne hagyd, hogy mások ismét a nyáj tagjává degradáljanak egy hirtelen mozdulattal. A hirtelen mozdulat pedig egyfajta gyors attakot takar, ami mellé futás és ugrás társul. Igen, tényleg ennyire egyszerű az egész rendszer.

TÚLSÁGOSAN UNALMAS

Többek között ez az oka annak, hogy egyre kisebb a játék iránt az érdeklődés, ami kifejezetten kellemetlen az alapkoncepciót nézve. Jelenleg is 215 millió felett van a populációs szám, ami ha elfogy, akkor elvileg a program offline-ba megy át, és többet nem lehet megvenni, miközben korábbi vásárlói szembesülhetnek a végjátékkal. Az „elvileg" pedig azért van, mert a jelenlegi ütemben haladva legjobb esetben is évtizedek kellenek a nullázódásig, amit várjon ki a fene. A The Flock emellett a tartalom terén sem remekel, a külseje sem szép, nem is igazán izgalmas és nem is túl horroros, hiába van annak kikiáltva. Egy érdekes, izgalmas és újító ötlet vérzik el az orrunk előtt, mert a háttérmunkára már nem volt elég idő/energia/háttér. Látszik, hogy azért gondolkodtak és dolgoztak rajta, miközben a lelkesedés is megvolt, de néha sajnos ez még nem elég a sikerhez – ahogyan ebben az esetben sem. Kifejezetten kár érte. G

Keresgéljük a fényt, majd megpróbáljuk elkerülni azt, hogy végül mégiscsak megvilágosodjunk. Ez a sztori nagy vonalakban.



ADATOK

KIADÓ **Vogelsap**

FEJLESZTŐ **Vogelsap**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy érdekes ötlet semmiképpen sem érdekfeszítő megvalósítása, mely előbb fog játékos nélkül maradni, minthogy nullázódjon a visszaszámláló.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

A koncepció jó, kíváncsiak lehetnénk a hangosan meghirdetett végjátékra is – de vajon lesz olyan, aki azt megnézheti?

KONTRA

A jó gondolatokhoz semmi nem társul, ami fenntartaná az érdeklődést, a halállimit pedig túl nagy. Emellett hibáktól sem mentes a program.

40%

SUBMERGED

[ÍRTA OBO] **A vízzel borított világot bemutató Submerged messziről még jónak tűnt, de közelebb érve világossá vált, hogy időt sem érdemes fecsérelni rá, a fejlesztők ugyanis bármiféle konkrét elképzelés nélkül dolgoztak, egy jellegtelen kalandjátékot alkotva.**

Munkaköri ártalom, hogy minden friss játékot, ha nem is teljesen, de azért érintőlegesen ismerek; írok a bejelentésekről, a fejleményekről, a képekről és a számtalan videóról is, a manapság bevett marketingpraktikákkal pedig nem sok minden marad meglepetés. Pedig úgy lenne igazán jó az első benyomás, ha valamilyen szinten vakon látok hozzá, hogy első kézből tapasztalhassam meg azt, amivel a fejlesztők előálltak. Csak ritkán, és általában Fortuna közbejárásának köszönhetően fordul elő az, hogy minimális információkkal, pusztán a saját érdeklődésem által hajtva vághatok bele egy-egy, már várt programba, de amilyen peches vagyok, ez nem szokott jól elsülni – így jártam most az Uppercut Games játékával is, amiről ha többet tudok, valószínűleg el sem kezdem. Ti ne járjatok így!

VÍZIVILÁG

A Submerged a távoli jövőbe helyezi az eseményeket, amikor egy meg nem nevezett és nem is részletezett katasztrófa után az egész világot ellepte a víz. A habokkal csak a legnagyobb épületek dacolnak, miközben minden életben maradt ember otthonnak nevezett, úszó tákolmányokon tölti életét. A játék főszereplője az egyik halászcsalád leánya, aki a súlyosan sérült bátyjával a karjaiban útra kel, hogy megmentse az életét. A cselekmény fonalát egy vízzel borított városban vesszük kezünkbe, ahol az épületeken elszórt mentőcsomagokból kell kiguberálnunk mindent, ami a felépüléshez szükséges lehet, közben megismerkedve a tájjal és az idáig vezető eseményekkel – legalábbis ez az ígéret, ám sajnos ezt nem sikerült beváltani.

ADATOK

KIADÓ
Uppercut Games
FEJLESZTŐ
Uppercut Games
MŰFAJ
akció-kaland
MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 9800 GTX / ATI Radeon HD 4770, 3 GB HDD, 64 bites Windows

ÉRTÉKELÉS

Sem a történet, sem a játékmenet nem éri el az ingerküszöböt, így csak egy érdekesnek tűnő, de valójában dögunalmas játékot kaptunk.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

PRO

Érdekes játékvilág.

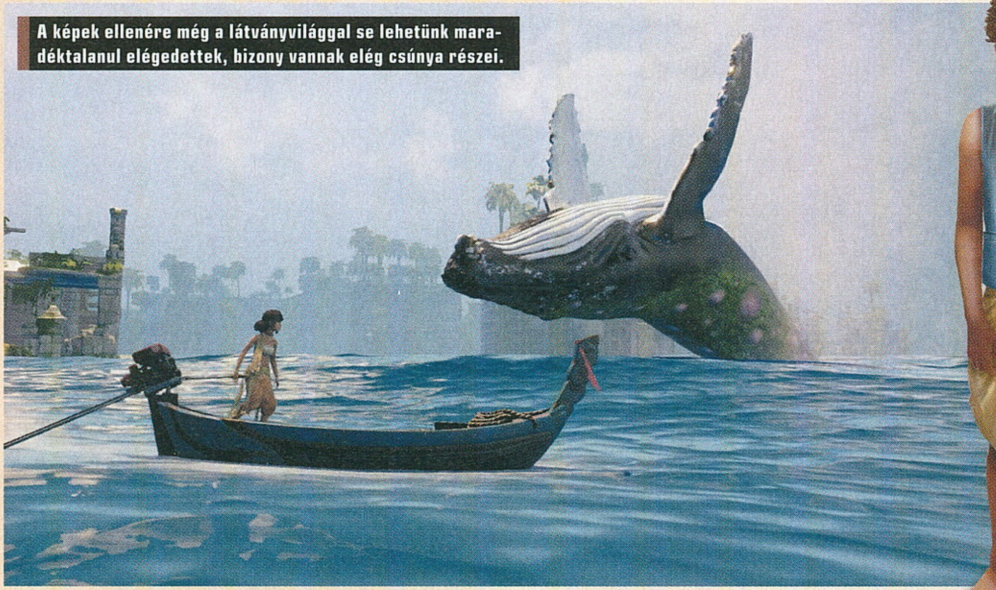
KONTRA

A sztori kidolgozatlan, a karakterek egysíkúak, a játékmenet unalmas.

60%

Az alaptörténet a gyűjtögetés során csak kis mértékben bontakozik ki, szavak nélkül, piktogramok segítségével részletezve a miérteket és a hogyanokat, illetve felszedhető tárgyakkal a háttérsztorit is meg-meg karcolhatjuk, de alapvetően csak egy unalmas, kidolgozatlan panelekből építkező váz marad, ami semmiféle élvezetet nem kínál azoknak, akik a narratíva miatt jöttek – az ezt kísérő játékmenet pedig hasonlóan szegényes. Az egyetlen dolog, amit tehetünk az egyébként méretes, de az Unreal Engine 4 használata ellenére is csúnya díszletekkel benépesített térképen, hogy elhajózunk az épületekhez, felmászunk ezek tetejére, és kinyitjuk az ott lévő mentőcsomagot. Ezt tízszer kell megtennünk, és végeztünk is a történettel, aminek teljesítése nagyjából három órát tesz ki, de a rövidsége ellenére is végig csak unalmas percek várnak ránk, a házak megmászása ugyanis nem nyújt izgalmakat. Ugrás gomb például nincs, csak az analógkarral vagy a WASD gombokkal kell diktálni az irányt, minden mást tesz helyettünk a játék, és attól sem kell félni, hogy egy óvatlan mozdulat miatt összetörik a lányka teste vagy megfullad, meghalni ugyanis nem lehet. Mindez, valamint az, hogy semmi sem sürgeti az életmentést, súlytalanná teszi a gyógyszer felkutatásának fontosságát, amire rátesz egy lapáttal az, hogy a két sorban leírható történet nem ösztönöz arra, hogy segítsek a kistestvéren.

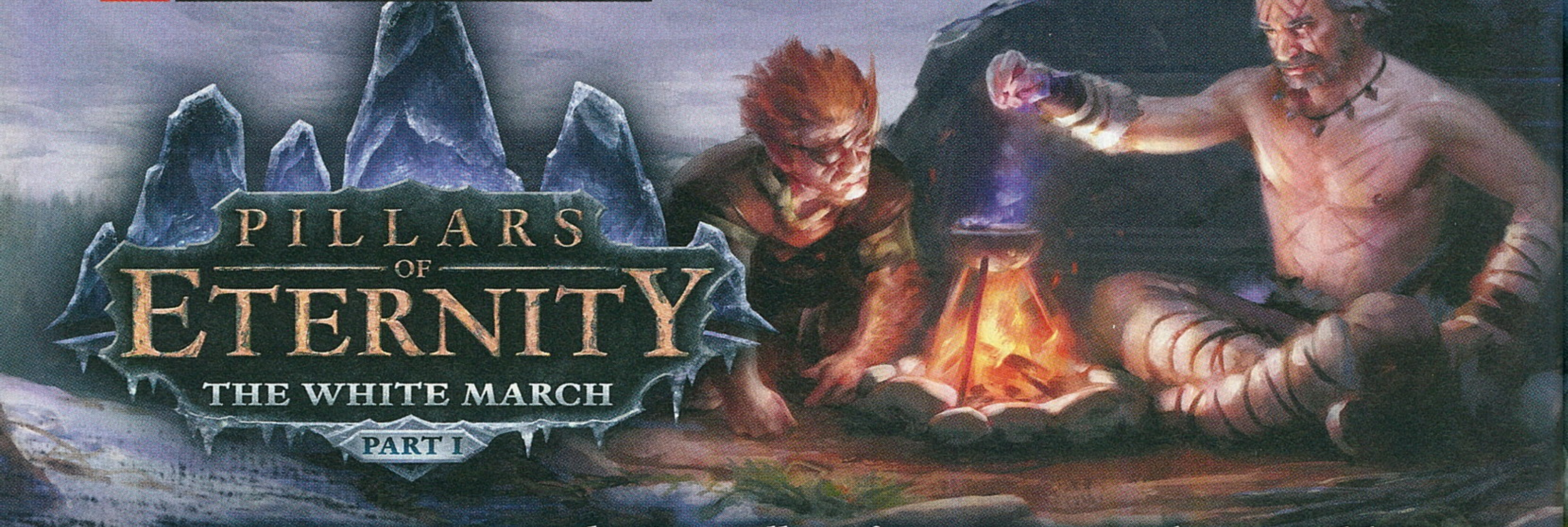
A Submerged alapötlete és világa kiváló, de túlegyszerűsített játékmenete és alapvetően dögunalmas megvalósítása miatt csalódást keltő.



A képek ellenére még a látványvilággal se lehetünk maradéktalanul elégedettek, bizony vannak elég csúnya részei.

SE ÍZE, SE BŰZE

Nehéz behatárolni, hogy az Uppercut Games pontosan milyen játékot akart készíteni. Ha egy, a történet által vezérelt, érzelmes programot terveztek, akkor ennél sokkalta jobban ki kellett volna bontani az eseményeket és a karaktereket, hogy valamiféle kapcsolat alakuljon ki a játékossal, ha már egyszer drámai hangokat próbáltak megütni. Abban az esetben pedig, ha egy háromdimenziós platformjáték lebegett a szemük előtt, számottevő történet nélkül, akkor ahhoz valami olyan játékmenet dukálna, ami alatt nem alszik el az ember. Talán sosem derül ki, hogy mit akartak, de bármi is volt a cél, azt alaposan elvétették...



[ÍRTA OLDERN] **A tavasz nagy remekműve, a Pillars of Eternity nem érte be annyival, hogy revitalizálta az izometrikus RPG-k műfaját, új reményt adva rajongók százezreinek, de nem ám! Az Obsidian tovább munkálkodik a játékon, méghozzá egy két részbe vágott kiegészítővel: ez a The White March.**

Igazán izgalmas hónapokon lehetnek túl a tradicionális szerepjátékok rajongói, hiszen idén már nem is egy, de rögtön két, az Év játéka címért egyaránt jó eséllyel induló versenyző is megjelent – és a fejlesztők nemcsak a játékok megjelenéséig követték figyelemmel a rajongók igényeit, hanem igyekeztek a megjelenés után is extra tartalmakkal, finomításokkal erősíteni az alapjáték élményét. Jelen esetben ez egy kétrészes kiegészítőt jelentett, amiből az első, a Pillars of Eternity: The White March Part 1.

JEGES SZELEK VÖLGYE

Ha van évszak, ami finoman szólva is alulreprezentált volt a változatosság hiányával aligha megvádolható alapjátékban, az talán a tél volt. Hogy mindez tudatos volt-e a fejlesztők részéről (hogy elkerüljék az Icewind Dale párhuzamokat), azt nem tudnám megmondani, de az biztos, hogy a kiegészítő helyszíne, a White March már bepótolja ezt az „elmaradást”. Míg partink az alapjáték területein egyre nagyobb hírnévre tesz szert, addig a kegyetlen időjárású Stalwart lakói ennél nyersebb, keményebb problémákkal néznek szembe, ami egy ősi törpe legendához, a legritkább egzotikus fémeket is feldolgozó, abból fegyverek garmadáját gyártó Durgan's Batteryhez kapcsolódik. Ezt a rég nem üzemelő erődöt persze különféle mágikus csapdák, soha nem látott erők védik – és mint ilyen, tökéletes célpont a Woedica-hívők és a rejtélyes szándékkal érkező gonoszok számára egyaránt. És itt jövünk mi a képbe.

„Na, hol itt ez az extra dungeon?”, teszi fel a kérdést a bátor kalandozó, és meglepetés várja: pontosan úgy, ahogy a játék többi része, Stalwart és az azt körülvevő White March zónája tele van megoldásra váró problémagócokkal, szenvedő és elnyomott ártatlanokkal, és a mások szenvedésein élősködő gazfickókkal. A kezdeti ogreinvázió csak egy felütés, amely megadja az alaphangot, majd ami ezt követi, az egy újabb, több mint egy tucat játékórára lekötő kaland (feltéve, ha tényleg a maximumra törekedsz). Az a bizonyos erőd persze fontos, és játékmenet szempontjából sem elhanyagolható: nagyjából az alapjáték Endless Pathjához hasonlítható, csak jóval koncentráltabb dizájnnal és egy kisebb, háromszintes felépítéssel. De hogy mi vezetett oda, hogy már ilyen legendás erejű varázstárgyak után indul a hajsza, az a White March igazi története. (És csak a margóra jegyzem meg: Sawyer, jó ez az időzítés! Salvatore nem pont most fejezte be a négy-öt éve futó sztoriját, ami egy ősi, újra beindított törpe erődöt helyezett főszerepbe?! Még hogy nincs Forgotten Realms kapcsolat!)

MAGASABB FORDULATSZÁMON

A White March expanzió az új zónákkal és az új kihívásokkal együtt egy rakás tartalmi bővítésnek is otthont nyújt, ami az alapjátékot hivatott felturbózni, a régi és az új játékosok számára egyaránt. Ha már elég sok idő telt el az első végigjátszás óta, akkor erősen ajánlott egy teljesen új mentést kezdened, hiszen a 2.0-s patch rengeteg balanszmódosítást is tartalmaz, ami miatt egészen más játékélményben lesz majd részed, mint a megjelenéskor. De miről is van szó pontosan?

Talán a legfontosabb bővítés a parti-MI megjelenése. Eddig minden egyes harcban manuálisan kellett megadnod az egyes

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

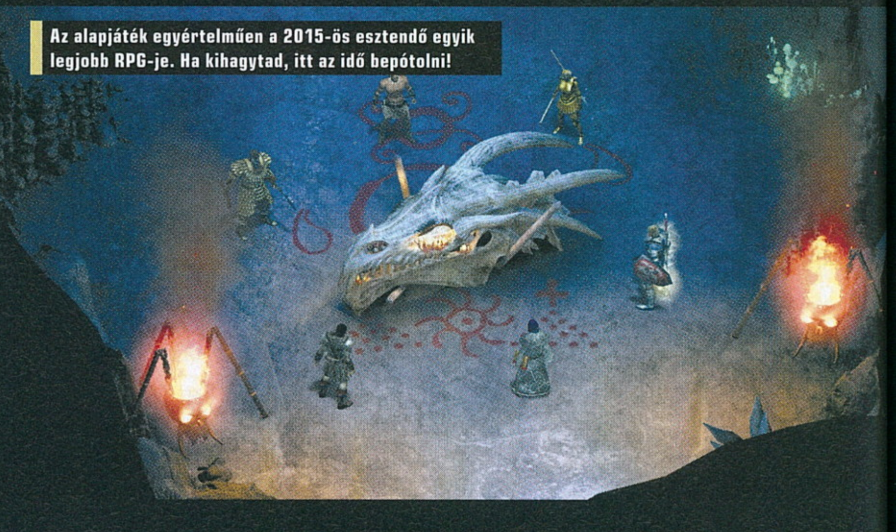
MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

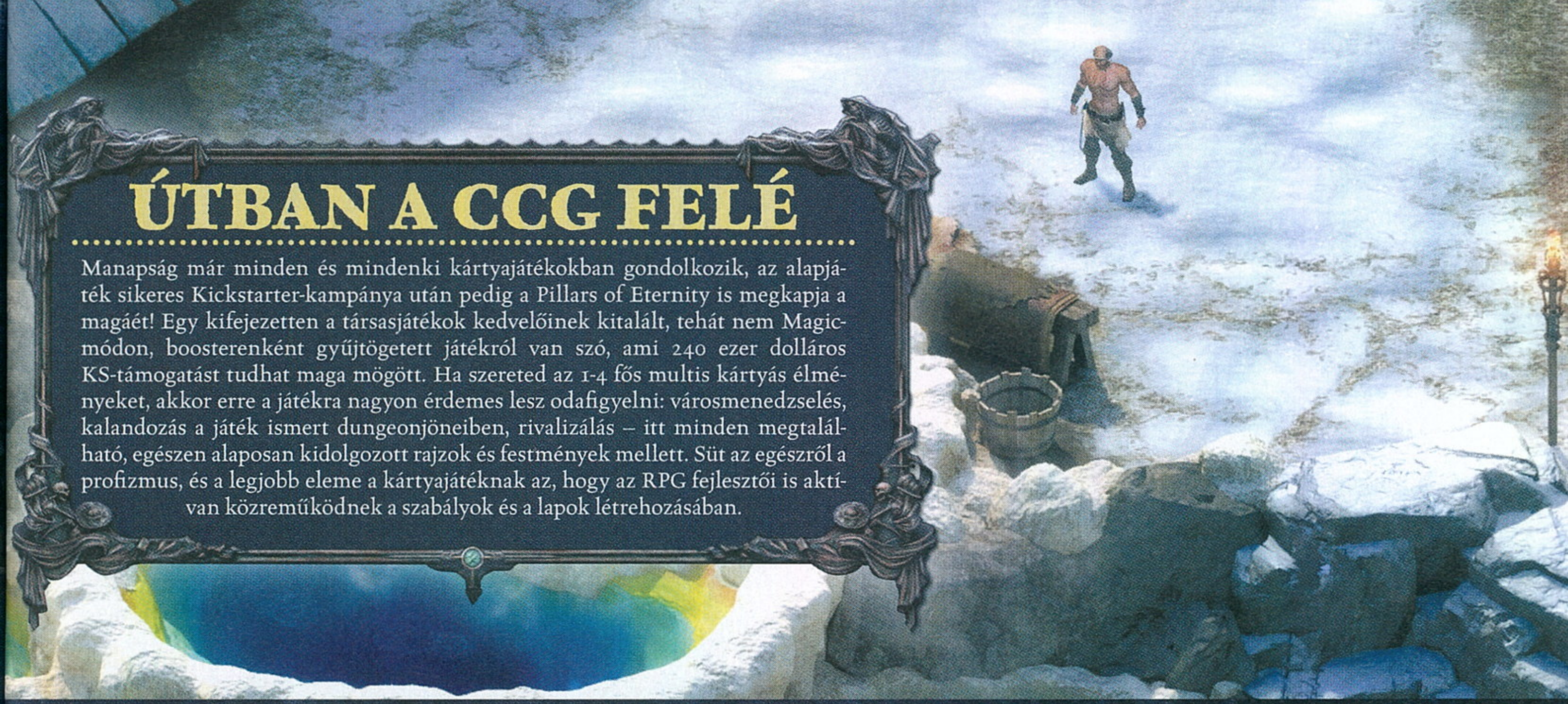
STÍLUSMINTA

Baldur's Gate II: Enhanced Edition
2013 (BEAMDOG)

Pillars of Eternity
2015 (PARADOX)



Az alapjáték egyértelműen a 2015-ös esztendő egyik legjobb RPG-je. Ha kihagytad, itt az idő bepótolni!



ÚTBAN A CCG FELÉ

Manapság már minden és mindenki kártyajátékokban gondolkozik, az alapjáték sikeres Kickstarter-kampánya után pedig a Pillars of Eternity is megkapja a magáét! Egy kifejezetten a társasjátékok kedvelőinek kitalált, tehát nem Magic-módon, boosterenként gyűjtögetett játékról van szó, ami 240 ezer dolláros KS-támogatást tudhat maga mögött. Ha szereted az 1-4 fős multis kártyás élményeket, akkor erre a játékra nagyon érdemes lesz odafigyelni: városmenedzselés, kalandozás a játék ismert dungeonjöneiben, rivalizálás – itt minden megtalálható, egészen alaposan kidolgozott rajzok és festmények mellett. Süt az egészről a profizmus, és a legjobb eleme a kártyajátéknak az, hogy az RPG fejlesztői is aktívan közreműködnek a szabályok és a lapok létrehozásában.

karaktereknek, hogy mit kell tenniük, mostantól azonban ez sokkal könnyebbé, áramvonalasabbá válik. Ha szerettél például az FFXII-ben a gambit-rendszerrel trükközni, akkor örülhetsz: itt is kifejezetten összetett szisztémában gondolkozhatsz, ahol az általános viselkedési formák (defenzív, agresszív, kiegyensúlyozott stb.) mellett megjelennek a kasztspecifikus extrák is, hogy tényleg lecsökkentsd a könnyebb vagy közepesen nehéz összecsapások játékidejét, és ne kelljen mindig annyi parancsot kiadni. Ha pedig egy nehezebb bunyó következik, akkor a partinézetben egy-egy gombnyomással ki és bekapcsolhatod az MI-viselkedést, így megőrizvén a tökéletes kontrollt, amikor szükséged van rá.

És ha már csapattársak: a kiegészítőben két új potenciális cimbora is megjelenik, akik megint képesek kibővíteni a játék világának már alapból is színes spektrumát. SPOILER – ha nem akarod lelőni magadnak a poént, ugorj a következő bekezdésre! Egyikük egy önsanyargató szerzetes, aki Durance után egy egészen pozitív, már-már szórakoztató oldalát mutatja be a játék vallásainak. Másikuk, a Devil of Caroc az animancy sötétebb oldalának elszenvedője: egy lélek robottestben, annak minden negatívumával és különlegességével; ha a Fullmetal Alchemist sztorija megérintett, akkor készülj, hogy ismét támadnak az érzelmek!

Aztán itt vannak a Soulbound tárgyak, amelyek a sima cucokhoz képest már egy egészen más szintet képviselnek, és nemcsak jók, de fejlődnek is, a rajtuk feltüntetett feltételek (vigyél be x sebzést, csinálj meg valamit y alkalommal) teljesítése után. A negatívum? Minden fegyver/pajzs csak megadott kasztokkal kompatibilis, és amint odaadtad valakinek, már rajta is marad, Valamit valamiért, ugye: a PoE alapjátékának mantrája idáig is elér. Új képességeket, kasztokon átívelő talenteket, új tárgyakat, és megnövelt szinthatárt is hozott a kiegészítő, amely a játék mélységét megint alakítja, formálja, méghozzá a pozitív irányba.

Aki kivárná a második részt, szerezze be itthon dobozosan: csak 5990 forintba fog kerülni a két DLC együtt!

Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni, hogy a 2.0 frissítés egy jelentős része az expanzió nélkül is javít az élményeden: a továbbfejlesztett lopakodás rendszere (végre nemcsak az egész partid, kizárólag a felfedezett karaktereid jönnek ki a kvázi láthatatlanságból), az MI, és a temérdek egyensúly-finomítás (látjuk már a találati esélyeket is!) egyaránt eljutott mindenkihez, aki elindította a játékot az elmúlt napokban. Ez abból a szempontból is bizakodással tölt el engem, mert a Part 2 fejlesztésekor már viszonylag kevés olyan dolog juthat a hardcore RPG-játékosok eszébe, ami valóban komolyabb fejlesztést igényel: a Pillars most ismét tökéletesebb, szórakoztatóbb formába lendült, pedig már eddig is műfajának egyik csúcsát képviselte.

BŐVÍT, NEM CSERÉL

Még mielőtt nagyon belelendülnék az ömlengésbe, érdemes tisztázni néhány dolgot. A legfontosabb, hogy a White March nem egy olyan kiegészítő, ami alapjaiban definiálja újra a Pillars of Eternity játékélményét. Történet szempontjából csak egy új kezdetet jelent, amit valószínűleg a Part 2 majd szépen kibont – de addig is nem más történt, mint a játékmenet magjának revitalizációja, új csapattársakkal, feladatokkal, lehetőségekkel való kibővítése. Mély levegőt vesz a játék, a kifújás pedig minden bizonnyal fantasztikus lesz – de arra még várnunk kell. Egy biztos: volumenben azért még lehet nagyobbat álmodni annál, mint amit a White March Part 1 vállalt.

Megéri a kiegészítő az árát? Ha terveztél újra játszani a Pillarsszal, és esetleg egy teljesen új végigjátszást nyomnál: mindenképpen. Ha azonban csak az új tartalom érdekel, akkor megteheted azt is, hogy bevárod a Part 2-t, hogy egy monumentálisabb csomaggal térj vissza a játékhoz a veterán partiddal. Egy biztos: jó tudni, hogy még mindig remek kezekben van a játék, és hogy a fejlesztők nem álltak rá egy másik fejőstehénre, hanem igenis megtesznek mindent annak érdekében, hogy a Pillars of Eternity releváns RPG-remekmű maradjon több év távlatából is.

ÉRTÉKELÉS

OLDERN

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100T / AMD Phenom II X3 B73, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 4850 / NVIDIA GeForce 9600 GT, 5 GB HDD, 64 bites Windows

Jól sikerült kiegészítő, amely még jobb formába rázta az alapjátékot, az extra tartalom mellett. De még lesz mit elmesélni!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO
Remek újítások, a White March jól sikerült helyszín, egyedi társakkal.

KONTRA
Nem annyira hosszú, harcorientáltabb, mint az alapjáték.

90%

95%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/pillars-of-eternity

Lethis: Path of Progress

[ÍRTA WILSON] Ha a Cities: Skylines elsöprő és totálisan váratlan sikere után valakinek kétsége lett volna: a városépítős játékok tábora nemhogy nem tűnt el az évek során, de talán erősebb, mint valaha. Átszakadt a gát, jönnek a trónkövetelők!

A generációváltást valaki mindig megszívja: ha konzolokról van szó, akkor egy gyár, ha a játékiparról, akkor stúdiók és kiadók tömkelege, ha pedig videojátékról, akkor komplett műfajok. A kilencvenes éveket meghatározó repülőszimulátorok és kalandjátékok úgy tűntek el az évtized végére, mintha üldözték volna őket, a platformerek pedig az elmúlt tíz évben gyakorlatilag csak a Nintendo-gépekre korlátozódtak, és senki sem tudja, miért. Xbox 360-on nem akciójátékot találni legalább annyira nehéz volt, mint konzolokon RTS-t – persze mint a legtöbb folyamat, ez is ciklikus, vagyis a lejtmenet után elkerülhetetlen, hogy a görbe elkezdjen felfelé indulni. Kalandjátékból ma már annyi kerül a piacra egy évben, mint 15 évvel ezelőtt, és repülős cuccból is akad bőven, mégis egy egykoron patinás sorozat elképesztően durva pofára esése (SimCity) és egy eddig gyakorlatilag tényezőnek nem számító apró csapat tündöklése kellett ahhoz, hogy a városépítős játékok megint a rivaldafénybe kerüljenek. Tömegtermelésről, túlkínálatról persze nem beszélhetünk, a Cities: Skylines alig pár hónapja jelent meg, előtte pedig maximum a jóval kisebb léptékben gondolkodó Banishedért lelkesedhettünk, és ki tudja, mit hoz a jövő. Ha a Lethisből indulunk ki, akkor klasszikusok rebootolását.

AZ ŐSÖK NYOMÁBAN

A Lethis: Path to Progress ugyanis le sem tagadhatná, hogy az Impressions Gamestől lesett el mindent, amit csak tud. Ha a név nem mond esetleg semmit, az nem feltétlenül a véletlen műve: az 1989-ben, az amerikai Cambridge-ben alapított stúdió 2004-ben csődbe ment, előtte pedig kizárólag rétegjátékokat gyártott – Lords of the Realm néven egy körökre osztott stratégiai játéksorozatot, Caesar címke alatt pedig, nem fogjátok kitalálni, egy városépítős stratégiát. A Caesar – nem meglepő módon – a Római Birodalomnak állított emléket, a SimCity formulát történelmi hangvétellel és harccal fejelve meg. Az elsődleges feladat természetesen a városépítés volt, a semmi közepén húzva fel egy népes települést, erős alapokon nyugvó gazdasággal, gördülékeny termeléssel és persze egy folyamatosan készenlétben lévő hadsereggel, mely nem csupán a támadó barbárokat verte vissza, de esetenként hódítani is indult, új területekkel gyarapítva a császár udvarát.

A Caesar-sorozat sikerének csúcsát egyértelműen az 1998-as harmadik résszel érte el, amely tökéletesítette a formulát, a városépítős címek ezen válfaja ezzel vált olyan sablonná, amire aztán az Impressions ráhúzott két extrémen sikeres rókabőrt: az 1999-es Pharaoh a fentieket kínálta Egyiptomban, míg az ezt egy évvel követő Zeus mindezt a görög mitológia világában. Sajnos az Impressions ezt követően nem tudta megismételni egyik sikerét sem és 2004-ben bezárt, ezzel pedig teljes egészében eltűnt a Caesar-família. Eddig.

Pontosan azon hibáktól szenved, mint a sorozatok, melyeket másol, ennek ellenére nagyon szórakoztató és addiktív!

ADATOK

KIADÓ
Triskell Interactive

FEJLESZTŐ
Triskell Interactive

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Caesar III
1998 (SIERRA)

Pharaoh
1999 (SIERRA)

RÁZVA, NEM KEVERVE

Hiszen ha a Zeus és a Pharaoh átskinezés volt, akkor a Lethis: Paths to Progress is pontosan ugyanilyen. Bár az Impressions gárdájának semmi köze hozzá, pontosan úgy működik, mintha a Caesar-formulát vették volna elő, ezúttal a steampunkot használva témának és korszaknak. Mivel a legutóbbi Caesars-játék óta is 12 év telt el, ez egyáltalán nem baj, bár azért muszáj leírni, hogy ami 16 éve tökéletesnek tűnt, az azért közel két évtizeddel később, egy teljesen más közönségnek már nem feltétlenül fog katartikus élményt hozni, különösen, mert olyan szabályok közé szorít, melyek önmagukban is kifejezetten furcsának mondhatók, magyarázat nélkül pedig egyenesen frusztrálóak.

A Lethisben pedig két dolog van: furcsa szabályok és a magyarázat szinte teljes hiánya. Bár az öt részre szabdalt, akár

Sajnos sok mozgástér a városok kialakítása terén nincs azok kötött, rendszerszerű működése miatt, de az ábrázolásmód kárpótol ezért.

TIPPEK, TRÜKKÖK

FEJLESSZ, NE ÉPÍTS

A világ talán összes modern városépítős játékától eltérően a Lethisben a népesség problémáját nem újabb és újabb lakóépületek telepítésével lehet megoldani, hanem a már meglévők fejlesztésével. Ha a játék folyamatosan azt sulykolja, hogy nincs elég munkásod, nézd meg, mit tehetnél a meglévő épületek fejlesztése érdekében, mielőtt új területet csatolsz el a térképből, teljesen szükségtelen házak felépítéséhez.

DÍSZÍTS, MINT AZ ŐRÜLT

Mindig hagyj háromegységnyi széles helyet az épületek mögött: ide elkerülhetetlen, hogy növényeket, szökőkutakat tegyél, mert ezek nélkül egyszerűen nem fognak továbbfejlődni a lakóépületeid. Húzz fel egy sor utat, e mellé tegyél épületeket, azok mögé pedig növényeket, majd jöhet még egy sor út, és a fenti recept. Gyorsan el fog fogyni a rendelkezésre álló hely, de ez az egyetlen járható út.

TERMELJ TÚL

Furcsának fog hangzani, de minden más esetben viszont a túltermelés a lehető legjárhatóbb út. Mivel a népességed folyamatosan nő, ezért nem tudod jó előre kiszámolni, mennyi ételre, alkoholra, fémre lesz szükséged, így mindenképp menj biztosra, és építs annyi termelőépületet, amennyit tudsz. Ha már elviselhetetlenül tele vannak a raktáraid, mindenképp exportálj, a javakat jó pénzért értékesítheted.

LÁNCBA SZEDVE

Fontos tudnod, hogy a termelőépületek többsége láncelven működik. Például ha húst akarsz, ahhoz ranchre van szükséged, annak működtetése viszont takarmányt követel meg, amit farmok létrehozásával szerezhetsz meg. Igyekezz tudatosan kiépíteni a gazdaságod, előre számolva azzal, hogy az általad kívánt nyersanyag később mi mindenhez kellhet még a jövőben – olyan dolgokhoz, amiket még fel se építhetsz!

A TÉRKÉP HASZNOS

Hogyan tudsz exportálni? Kereskedelmi utak megnyitásával! Ezeket a minitérkép fölött lévő földgömb ikonra kattintva érheted el, ahol rögtön eléd tárul a Lethis világának számtalan városa. Egy-egy út átlagosan 500 aranyért szerezhető meg; ha ez megvan, fel kell húznod egy kereskedőállomást, ahol rögtön láthatod az exportra és az importra alkalmas termékeket, melyek léghajóval mozognak a városok között.

MINDENT A BURZSOÁÉRT

A kampány második fele, és persze a szabad sandbox játék is komoly hangsúlyt fektet a gazdag rétegre. Ezek olyan lakosok, akik csak akkor hajlandók a városodba költözni, ha megteremted nekik a luxus életkörülményeket. Ez nagyon költséges mulatság, például mert rengeteg gőzt használnak, és olyan épületeket, melyek csak őket szolgálják ki, cserébe viszont nagyon sokat adóznak, és teletömik a zsebedet.

GŐZ, GŐZ!

Mondani sem kell, egy steampunk játékban a gőz elég fontos szerephez jut. E nélkül nem tudod elindítani a nyersanyagok kitermelését, még a bányagépek is ezzel működnek, és persze az ebből gazdálkodó gyárak is. A gőzt csöveken kell bevezetned ezen épületekbe, de figyelj arra, hogy a csövek nem rakhatók vízre, egy komplett kockát elfoglalnak, és út alá csak 90 fokban, egy egységnyire tehetők.

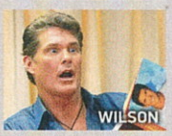
2-3 órát is felemésztő tutorialban elég jól el lehet sajátítani a városépítés egyes elemeit, de maga a formula olyan sablonra épül, amit azért egy modern városépítős játékon nevelkedett ember nehezen vesz be. Ilyen például a zónázás teljes hiánya: a Lethisben minden térkép egy nagy, természetes akadályokkal körbevett terület, amin azt csinálsz, amit csak akarsz. Az azonban egyáltalán nem mindegy, mikor, mit és hogyan. Nem működő, néptelen és éhező települést a legkönnyebb dolog létrehozni, és akár sok-sok óra gyakorlás után is előfordul, hogy egyszerűen nem tud elindulni a város a fejlődés útján.

Az ok: ahogy a Caesars-sorozat, úgy a Lethis is az utak körül forog. Az utak szolgálják ki a házakat, ezeken közlekednek az alapvető szolgáltatásokat – víz, tisztaság, élelem – nyújtó hozó épületek alkalmazottai. Azonban ezen épületek kizárólag egy értelmezhetetlen méretű zónát fednek le – az is simán elképzelhető, hogy egy mosoda mögött lévő sikátor már nem tartozik a mosoda hatósugarába, és ennek az ellenkezője is, mikor mondjuk, a város szélén lévő épületfenntartó elgyalogol a település másik végébe, persze tök feleslegesen. A kulcs a lehető legkevesebb kereszteződés használata, illetve úgynevezett útakadályok lerakása, amelyek korlátozzák, hogy a szolgáltatásokat terjesztő emberek (vízhordók, művészek) mely utakat és az azok mellé rakott házakat látják el.

Bonyolultnak hangzik? Igazából az is, főleg, mert a Lethis küldetései, leírásai egyáltalán nem hangsúlyozzák ezt ki, sőt, tévútra terelnek – például folyamatosan jön az üzenet, hogy kevés a lakos, amire egyértelmű reakció új házakat építeni, ez azonban a legrosszabb döntés: a Caesar-formula másik eleme az, hogy minden lakóház fejlődik, és így nő a kapacitása. Vagyis aki több lakost akar, annak nem új házakat kell felhúznia, hanem a meglévők szintlépését kell megalapoznia. Szerencsére a házakra kattintva mindig látható, épp mire van szükség (mosodára, színházra, kocsmára, újságosra), így legalább a játék ezen része tiszta, de még így is könnyű bakot lőni, főleg a termelés területén. Ez az a pont, ahol egyáltalán nem lett volna rossz egy kis innováció, mert a Lethis közel sem intuitív, különösen ha a későbbi pályák teljesítéséhez képbe kerül az ipar, ahol aztán tényleg bonyolódnak a dolgok, mert még az étkezőeszköz-gyár elindításához is vagy három nagy lépés kell, később pedig a követelmények száma szinte exponenciálisan nő, különösen, mikor megjelenik a gőz, mint nyersanyag, amit ki kell termelni, feldolgozni, aztán egy baromi irritálóan működő csőhálózattal eljuttatni a fogyasztókhoz. Ráadásul a steampunk téma miatt adná magát, hogy sok ilyen típusú épület legyen, ezzel szemben van úgy kettő, ami elképesztően durván kihagyott ziccer, hiszen így a Lethis alig több, mint egy, az ipari forradalom hajnalán lévő városépítős játék, egy-két extrával megfejelve.

Félreértés ne essék, nem a tanulással vagy a sablontól való eltéréssel van a baj, hanem azzal, hogy a Caesar óta eltelt két évtized, a játékok fejlődtek, felnőtt két új generáció, melyek nem feltétlenül fognak tudni mit kezdeni a Lethisszel rendes magyarázat nélkül, pedig lehet, hogy imádnák. Mert alapvetően egy borzasztóan szerethető, rettenetesen jól kinéző, nagyon hangulatos és kifejezetten addiktív élmény, amely tökéletesen imitálja a játékok aranykorának egyik legjobb sorozatát, csak nem tesz hozzá szinte semmit, amit pedig igen, azt sem dolgozta ki eléggé. De ha valami, hát ez mindenképp megérdemel egy esélyt és egy folytatást, hogy az legyen a mostani játékosoknak, ami a Caesar, a Zeus és a Pharaoh volt nekünk, régi motorosoknak.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 1,5 GB HDD

A Lethis: Path of Progress a Caesar sorozatot imitálja, annak összes hibájával együtt. Hangulatos, de feleslegesen körülményes, és a steampunk témát sem használja ki.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Remek tálalás, kiváló hangulat, klasszikus játékmenet.

KONTRA

Körülményes mechanika, minimális magyarázat, katasztrófába terelő útmutatások.

75%

Trine 3
The Artifacts of Power

[ÍRTA **DISCONNECT**] Nyár végére mindenki számára elérhetővé vált az új generációs platformerek úttörő sorozatának harmadik epizódja, a Trine: The Artifacts of Power, amely szó szerint új dimenzióba vezeti a játékmenetet, pár kisebb-nagyobb hibával.

Hogy az Early Access verzióban, a nyár elején kiadott Trine 3 és a végleges változat között mekkora a fejlődés, azt nem nehéz lemérni: elég csak összeadni az elérhető tartalom mennyiségét és az időközben belerakott funkciókat.

ÚJ DIMENZIÓ

Az előzetesről lemaradóknak álljon itt egy rövid összefoglalás az újdonságokról. Egy gonosz varázsló akciója okán a már megszokott hősök, Pontius, Zoya és Amadeus újra arra kényszerülnek, hogy a királyság védelme érdekében egyesítsék a Trine 2 óta kicsit bővült képességeiket, és átverekedjék magukat a már megszokott fizikai, logikai és ügyességi akadályban bővelkedő kalandon. Az eddigiekben csak az átvezető animációkban látott harmadik dimenzió (mélység) is a játékos irányítása alá kerül, bár a mozgás fő iránya természetesen az oldalsó maradt. Az új dimenzió implementálása meglehetősen vegyes fogadtatást kapott – vannak, akik szerint az ilyen játékok lényege az, hogy csak oldal- és függőleges irányba lehet mozogni, és ez a mélység kihasználása a TPS stílus felé húzza a sorozatot.

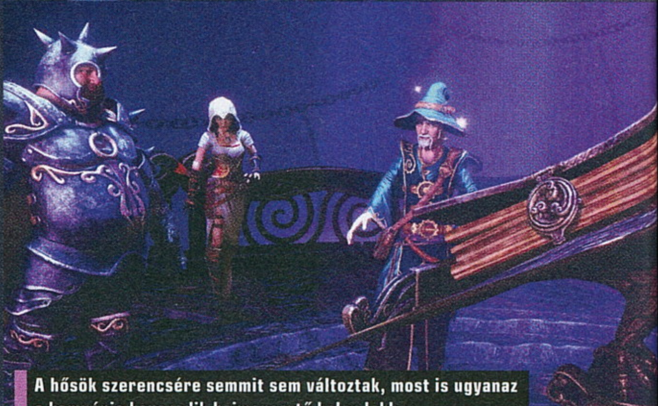
KISEBB PROBLÉMÁK

Már az előzetesben is arról írtam, hogy elég gyakran sikerült véletlenül a „színfalak" mögé ugranom, tehát olyan helyekre, amelyekre nem látni rá, és nem is lenne keresnivalóm arrafelé, továbbá hogy a nézet pozicionálása sem lett éppen tökéletes. Ezek a problémák sajnos mit sem változtak a végleges változatban, és bár személy szerint jó ötletnek tartom az ilyen irányú bővítést, ez így, ebben a formában inkább zavaró, mint élvezetes újítás. Apróbb probléma még, hogy az oktatófejezet bár megemlít szinte mindent az irányításról, de Amadeusnál kimaradt a Q és E billentyű ismertetése, amivel a felemelt tárgyakat mélységi irányban lehet mozgatni.

A harmadik részre végre hozott nem látott elemet a sorozat, csak az nem sült el túlságosan jól...

NYÖGVENYELŐS START

Az automatikus továbblépés a következő fejezetekre, a listás fejezetválasztó menüvel együtt megszűnt. Az új részben egy fafaragvány-szerűségen mozogva, az azon található mágikus körökbe állva lehet kiválasztani a játszani kívánt fejezetet vagy kihívást. Mindegyik ilyen kör aktiválásához, feloldásához egy adott mennyiségű drágakövet kell összegyűjteni játék közben, tehát nem árt figyelni ezekre, különben mehetünk vissza farmolni.



A hősök szerencsére semmit sem változtak, most is ugyanaz a kompánia keveredik hajmeresztő kalandokba.

Ami persze annyira nem nyűg, a Trine 3 tálalása továbbra is elsőrangú. Valamenynyit finomodott az első verzió óta, de a legnagyobb változás, hogy sokkal szebb modelleket és textúrákat kaptak a főszereplő hősök, ami jól is jön az átvezetők közelképeinél. Összességben azt kell mondanom, hogy nincs nagy fejlődés az előző rész képi világához képest, de egy ilyen játékhoz nem is tudnék jobb látványt elképzelni. Úgy tökéletes, ahogy van.

Nagyon jól sikerült az optimalizáció is, így a nem túl modern konfigurációmon (Athlon X4 3,1 GHz, 6 GB DDR2 RAM, Radeon HD5770 1 GB), FullHD felbontásban, maximális grafikán szinte szaladt a játék. Zavaró volt viszont az, hogy a program körülbelül félóránként összeomlott egy „Unhandled Exception" hibaüzenet kíséretében, de a gyakori checkpointok miatt szerencsére csak kevés játékidőt lehet ezzel elveszíteni.

Az új Trine a megjelenést követően számos kritikát kapott a történet rövidsége (5-6 óra), a lezáratlan befejezés és a 3D mozgást övező problémák miatt, a hibái ellenére azonban jó móka, és kellemes kikapcsolódást nyújt. Ám összességben négy év után talán többet vártam volna, de legalábbis kevesebb hibát. Ha nem lenne még meg a játék, azt hiszem, hogy várnék a beszerzéssel egy nagyobb steames leárazásig – addigra talán a javítások is befutnak végre.

ADATOK

KIADÓ **Frozenbyte**
FEJLESZTŐ **Frozenbyte**
MŰFAJ **platform**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 260 Radeon HD4000 VGA, 6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Trine 3 hoz ugyan újítást, de olyat, aminek nem feltétlenül örül mindenki, ráadásul rövidebb is, mint az eddigi epizódok.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

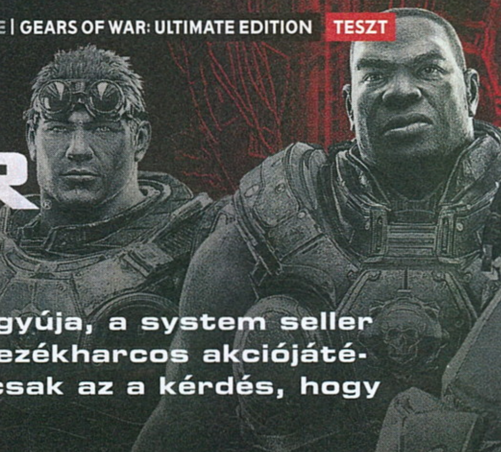
PRO

Változatos kalandok, hasznos új képességek a hősöknek.

KONTRA

A nézetek néha nem passzolnak a 3D-s mozgáshoz, rövid játékidő, DLC-gyanús befejezés.

75%



GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

[ÍRTA BÜJTÖS] **Felújított verziót kapott az Xbox 360 egyik nagyágyúja, a system seller Gears of War, ami nemcsak alaposan megreformálta a fedezékharcos akciójátékok műfaját, hanem azóta sem talált méltó kihívóra. Már csak az a kérdés, hogy One-on is ugyanolyan jól muzsikál-e a program.**

Ugyan nem lehet elvitatni a tényt, hogy a PS2-re megjelent Kill. Switch rengeteget tett a műfajért, az Epic által összehozott Gears of War megújította a fedezékharcos lövöldék zsánerét, sőt olyan minőségben tálalta az alapvetően egyszerű, már-már primitív receptet, amilyenre azóta sem volt példa. Ráadásul bár a későbbi epizódok is ráleltek a megfelelő rajongókra, a legelső rész tulajdonképpen mindent vitt a kicsit sötétebb, komorabb, horrorisztikusabb megközelítésével, így a 2006-os kezdet mindenképpen fontos szelete a stílus történetének. Ebből kiindulva nem is meglepő, hogy kilenc évvel később, még a negyedik GoW érkezése előtt ez a klasszikus új köntösbe bújva tér vissza a The Coalition jóvoltából, méghozzá a kötelező ráncfelvarrás mellett mindenféle finomsággal kiegészítve.

Egyre több a felújított és újrakiadott játék, ám ez a GoW Ultimate Edition valóban megéri az árát.

HÁBORÚ!

A történet elég egyszerű. Jön a Locust horda, avagy támadnak a sáskák, a kitalált Sera humán lakossága pedig a végzetével néz szembe, amikor összeakasztja a bajszát a brutális sereggel. E viszontagságos időkben kerülünk a börtönbüntetését élvező Marcus Fenix bőrébe, aki bajtársával, Dominic Santiagóval csöppen a harcba, majd a csapat más túlélőkkel kiegészülve indul el egy fontos küldetés teljesítésére.

Noha a játék már igen régi, újrajátszva a kampányt szerintem mindenkinek bevillannak a legfontosabb momentumok, így például számomra a Berserker elleni küzdelem, valamint a kryllekkel teli éjszaka volt meghatározó, amik ezúttal is egyből visszahozták a nem mindig szép emlékeket. Egyébként pedig maga a rendszer maradt a régi, vagyis fedezékről fedezékre haladva pusztítjuk el a megjelenő sáskákat, gránátokkal zárjuk be a földben nyíló lyukakat, néha választunk a felajánlott útvonalak közül, valamint ámulunk a még mindig brutálisan erős jeleneteken.

MINŐSÉGI FELÚJÍTÁS

A Gears of War: Ultimate Edition ugyanis piszkosul jól néz ki. Egy-egy pillanatában fel sem tűnik, hogy az előző generáció egy igen régi darabjával állunk szemben, az 1080p és az átdolgozott külső nagyon sokat számít az élmény tekintetében, emiatt egyáltalán nem kell szégyenkeznie ennek a változatnak. A játékmechanika most is majdnem tökéletesen helyt áll, a cammogósabb mozgás és tűzharc pedig simán a testesebb hősök számlájára írható, egyáltalán nem zavaró. Bár van némi bug (egyszer eltűntek a környezeti elemek és textúrák, így a semmiben állva találtam magam, miközben láthatatlan ellenfelek sebeztek; egyszer-kétszer pedig gépi társaim táncolgattak fel és alá mindenféle értelemtől mentesen), a sztori általánosságban problémamentesen játszható végig. Ami külön öröm, hogy online kétfős kooperáció mellé osztott képernyős, lokális módot is kapunk, azaz ha van otthon két kontroller, akkor egy baráttal is végigélvezhetjük a programot.

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Studios**
FEJLESZTŐ **The Coalition**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

A fedezékharcos, külső nézetes akciójátékok egyik legjobbja kapott új erőre az Ultimate Edition képében.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

Megunhatatlan kampány nagyszerű jelenetekkel, tömény hangulattal, ráadásul mindez ráncfelvarrva.

KONTRA

Néhol látszódik rajta, hogy nem mai darab, plusz némi bug.

85%

ÚJDONSÁGOK ÉS EXTRÁK

Szerencsére a mágikus számok mellett további plusz is kapunk ezzel a kiadással. A felszedhető dögcédulákkal és a történet előrehaladásával képregényeket és művészi munkákat nyithatunk meg, pluszban pedig ott a PC-s verzióból hozott extra fejezet is a szívós Brumak ellen, de a multiplayer is rendesen fel lett újítva. Sajnos a megjelenés napja előtt nagyon kevesen voltak a világhálón, ritkán sikerült más újságírókkal összeakadni, de akkor élvezetes csatákat tudtunk nyomni, így remélhetőleg ezzel a szegmenssel sem lesz gond a startot követően. A minden térképet tartalmazó, 60 fps mellett futó kompetitív mód az új opciókkal (TDM, King of the Hill, Gnasher Execution) sokáig leköti majd a játékosokat – legalábbis a negyedik epizód érkezéséig biztosan.

Ha kimaradt az életedből az első GoW, vagy éppen szeretnéd azt a legteljesebb pompájában újraélni, akkor kifejezetten ajánlott az Ultimate Edition beszerzése, ami egy igazi klasszikus minőségi felújítása, így nem hiányozhat egy One-os gyűjteményből sem.

Habár a második rész játékként jobb volt, újrapofozott formájában a látvány terén bizony ráver az új változat.

UNTIL™ DAWN

[ÍRTA BÜJTÖS] ***„A pillangó egyetlen szárnycsapása a Föld egyik oldalán tornádót idézhet elő a másikon." A káoszelmélet fontos kiindulási tényezőire rávilágító, némileg pontatlan meghatározás az Until Dawnra is kifejezetten jellemző, sőt rengeteg életet befolyásolhat.***

Egy hegyi, erdei hétvégi házikóban borzalmas tragédia következik be, mikor a fiatalok önfeledt szórakozása egy rosszul elsült poén miatt kettős halálesetbe torkollik: Beth és Hannah egy sziklára zuhanva veszti életét, ám testüket soha, senki nem találja meg. Egy év múlva a fiútestvér, Josh ismét összehívja a srácokat, hogy együtt emlékezzenek meg a lányokról, illetve közösen töltsenek el egy kis időt a faházban, ám arra senki nem számít (már persze a játékosokon kívül), hogy a kiruccanás szörnyű következményekkel jár. A nyolc fő akár mind odaveszhet a hegyen, de tulajdonképpen bárki túlélheti a kalandot, ugyanis az első percektől kezdve csak rajtunk múlik, hogyan zárul le ez a vérfagyasztó történet.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Supermassive Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Heavy Rain
2010 (SCEE)

Beyond: Two Souls
2013 (SCEE)

AMERIKAI HORRORSZTORI

Az Until Dawn meglehetősen nehézkesen jutott el a megtervezés fázisából a megvalósításig és elkészülésig, elvégre az először 2012-ben beharangozott alkotás a PS3 Move-os felhozatalát erősítette volna. Noha a recept izgalmasnak látszott, a játék mégis eltűnt a kíváncsi szemek elől, hogy azután 2014-ben ismét előkerüljön, ráadásul új köntösbe bújtatva: a bemutatók alapján egy külső nézetes, kaland-horror programra lehetett számítani, ami a Heavy Rain nyomdokában haladva rengeteg alternatív lehetőséget ígér, ráadásul úgy, hogy közben a PS4-exkluzívok táborát gyarapítja. Volt szerencsém a tavalyi Gamescomon személyesen is kipróbálni a játékot, ami meglepően ígéretesnek tűnt, s miközben olyan kérdéseket vetett fel az első percektől kezdve, hogy mit és milyen módon tartok félelmetesnek, ügyesen keveredtek benne a horrorfilmek és túlélőhorror-videojátékok elemei.

A Supermassive Games eleddig nem igazán tudott maradandót alkotni, legalábbis a Start the Party, a Killzone HD, vagy éppen a Walking with Dinosaurs nem tartozik az adott platformok éllovasai közé, ami szintén némi szkepticizmusra adott okot az Until Dawn kapcsán. Talán ez is abba az irányba hajtotta a fejlesztőket, hogy valami egyedit és rendkívülit hozzanak össze, még ha az alapok emlékeztetnek is erre-arra, és a végigjátszás alatt bele is futunk ismerős jelenetekbe. Ami azonban elsőre szemet szúr, az a döbbenetes látvány, ami nagyjából kilencven százalékban érvényes a teljes hossz alatt, elvégre bár néhol egy-egy pillanatra visszaköszön az előző generáció, többségében olyan fantasztikus grafikát sikerült produkálnia a fejlesztőknek, amitől tényleg leesik az állunk. Más kérdés, hogy ennek sajnos sokszor a képfrissítés látja a kárát – már ha éppen van időnk a különböző technikai részletekkel törődni, és nem a cselekményt figyeljük, miközben a jéghideg verejték elkezd lecsorogni a hátunkon.

TÖRTÉNETEK A SÖTÉT OLDALRÓL

Az alapsztoriból és a baráti társaságból elsőre azt gondolhatnánk, hogy a műfaj összes kliséje megelevenedik a képernyőn, ám szerencsére egyáltalán nincs így. A karakterekben tényleg van némi sablonosság, ahogy ismerős jeleneteket is láthatunk, mégis nagyjából egyedi az összkép már az első felvezető percek után. Ahogy pedig haladunk előre, úgy vesszük észre a fiatalok egyéniségét, jó és rossz tulajdonságaikat, ráadásul ezzel együtt újabb és újabb motívumok bukkannak fel a sztoriban, amik miatt egyre inkább egy rémálomban érezzük magunkat, mialatt mind kevésbé tudjuk megkülönböztetni a valóságot az illúziótól és a képzelgéstől. Ráadásul a pillangóhatás-rendszernek köszönhetően minden egyes döntésünk és lépésünk komoly hatással lehet a későbbi eseményekre.

Igen kellemes meglepetések érhetik azt, aki szereti és ismeri is a horrorfilmeket, miközben a sztori is végig érdekfeszítő.

De hogy mi is ez a sokat emlegetett „pillangóhatás"? A játék alapvetően egy

Minden csak a játékoson múlik, így tőle függ az is, hányan élik túl a vérfagyasztó kalandot, és kinek lesz része szörnyű halálban.

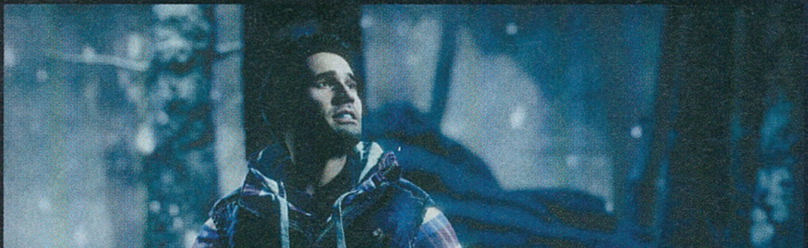
külső nézetes akció-kaland. Ennek köszönhetően karaktereinket irányítva fedezzük fel a környéket, jegyzeteket, információkat és látomásokat okozó totemeket gyűjtünk be, pluszban vannak QTE-szegmensek is, amikor a gyorsaságunkon múlik egy-egy szereplő sorsa – ami azonban megváltoztatja a megszokott sémát, az a döntések sora. Sok esetben ugyanis választanunk kell a lehetőségek közül. Hogy melyik útvonal mellett tesszük le a voksot, hogy egy tárgyat kinek adunk, vagy hogy egy támadóval szemben hogyan cselekszünk, az minden esetben valakinek az életébe kerülhet. Ahogy az is, hogy a QTE-jelenetek során a reakcióidőnk elég gyors-e. Persze nem kell folyamatosan a következményektől félnünk, elvégre vannak bőven ártalmatlan kis próbatételek is, de soha nem tudhatjuk, hogy egy félrenyomott gomb, vagy egy akár órákkal korábbi döntésünk mire és milyen befolyással bír.

A FÉLELEM MAGA

A Supermassive Games produkciójának ez az egyik legerősebb pozitívuma, noha a hangulat, a külcsín és a teljes megvalósítás önmagáért beszél. Két indie horrorfilmes veterán is részt vett a történet megírásában, ami meg is látszik az eredményen, elvégre Graham Reznick és Larry Fessenden (őt utoljára talán a We Are Still Here-ben láthattuk) a zsáner majdnem minden alműfaját egybegyúrta az elmúlt harmincnegyven évből. Ez a rajongás pedig olykor egy jelenet, egy kikacsintás, egy monológ vagy éppen egy trófea képében került be a masszába, amely a tinihorroroktól kezdve a torture pornig és gore-mozikig mindent felölel. Az Umbra motor soha nem látott minőségben segédkezik ehhez (talán csak a The Order hozott hasonló látványvilágot, de az játéknak nem nagyon nevezhető), a karaktereknek valódi színészek (Larry Fessenden, Hayden Panettiere, Peter Stormare, Brett Dalton, Rami Malek) biztosítottak arcot és hangot, ráadásul a dialógusok is teljesen rendben vannak, ahogy a történet felépítése is. Ha azt vesszük, az Until Dawn is részben interaktív film, hiszen sok a közjáték, az irányítás pedig a legtöbbször nagyon le van egyszerűsítve, ám a nagyjából 7-8 óra (ami egy végigjátszást jelent) mindvégig izgalmasan és érdekfeszítően telik, miközben a grafikára is rácsodálkozhatunk.

A HORROR MESTEREI

Hogy a fejlesztők két tapasztalt horrorfilmest szerződtettek a feladatra, az a lehető legjobb döntés volt. Mialatt ugyanis azt



ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

Eleinte egy átlagos tinihorrornak tűnik interaktív változatban, de ahogy a „pillangó" kibontja szárnyait, úgy válik egyre izgalmasabbá a játékmenet és a történet is.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

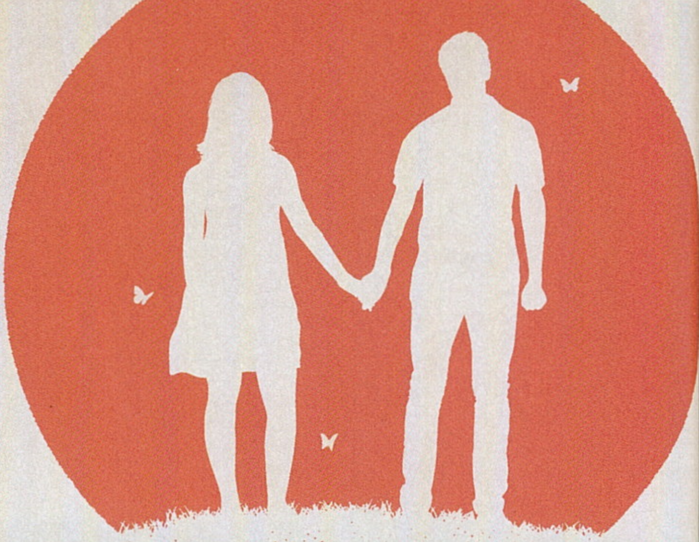
PRO
Gyönyörű és hangulatos, ráadásul remkül merít az elmúlt évtzedek horrorfimes felhozatalából, miközben folyamatosan a játékos döntéseire épít.

KONTRA
A képfrissítéssel vannak gondok, emellett kisebb hibák is felütik a fejüket, de ezek már nem olyanok, amik zavaróvá válnának.

91%

vesszük észre, hogy a mozikban egyszerűen évek óta haldoklik a műfaj, a videojátékok világában ezzel párhuzamosan erősödik ez a vonal. Ha a Nintendo Wii U-nak egy zombis exkluzívja van a debütáláskor, az Xbox One szintén hasonlóval indít, a PS4 eddigi legjobbja pedig a lovecrafti elemekben bővelkedő Bloodborne, akkor talán semmi meglepő nincs abban, ha az SG interaktív horrorja szintén az aktuális generáció legjobbjai közé kerül. Sajnos nem tökéletes (legnagyobb baja a képfrissítés ingadozása), még így is remekműnek minősül. Bele lehet kötni az árnyékok minőségébe, a fiatalok folytonos vicsorgásába (ez elég fura), meg a Resident Evil-széria indulását idéző rögzített kameranézetekbe, esetleg a néhol robotszerű mozgásba, de ez már inkább csomókeresés a kákán, élményben ugyanis verhetetlen az Until Dawn, mely a tartalom terén leginkább a Heavy Rain mellé helyezhető. Többszöri végigjátszás a lehetőségek miatt (barátnőmmel egymás után négyszer nyomtuk le, minden alkalommal más befejezést elérve, másokat megmentve), fontos gyűjtögetni valók (egy-egy tárgy megtalálása is hatással lehet egyesek életére), nagyszerű pillanatok. Ha nem is film, de az Until Dawn mindenképpen az év tinihorrorja, ami mindent megad a stílus kedvelőinek, sőt be is vonja őket a történet alakulásába és alakításába. A srácok menők és jópofák, a lányok szépek és feszül a fenekükön a farmer vagy a cicanadrág, a rémület pedig egyre inkább eluralkodik az eleinte viccelődő, majd egyre jobban rettegő társaságon, ahogy haladunk előre, miközben az eleinte nem annyira szimpatikus szereplőket is mindinkább megszeretjük (az első elvesztését még a program számlájára írjuk, aztán a másodiknál rájövünk, hogy mennyire fontosak a döntéseink, életük pedig csak rajtunk múlik). Ezzel válik nagyszerű és szinte kihagyhatatlan egésszé a program, ami újabb érv a konzol megvásárlása mellett.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



[ÍRTA MCMACKO] A Chinese Room zsenijei új műfajt alkottak a Dear Estherrel, ami nemcsak az indie-követőket és a művészjáték-rajongókat, de keményvonalas akcióhősöket is képes volt néhány órára a képernyők elé ragasztani. Legújabb fejlesztésük szintén egy hangulatos kirándulásra csábít...

Sétálós, melankolikus kalandjáték – így lehetne nagyon röviden (és meglehetősen pongyolán) beskatulyázni azt a zsánert, amelyet a Dear Esther hívott életre, és amely azóta is töretlenül generálja az újabbnál újabb díjnyertes alkotásokat. A Gone Home és a The Vanishing of Ethan Carter a nagyobb tömegek számára is fogyaszthatóvá tette az interaktivitást csak nyomokban tartalmazó, belső nézetű stílust. A friss aspiráns pedig (meglepő módon) PlayStation 4-exkluzívként mutat valami mást, valami újat, valami meglepőt.

MINDENKI ODALETT

A helyszín Anglia, az időpont pedig a nyolcvanas évek közepe. Ennél pontosabb adatokra nincs is szükségünk – a történések egy fiktív falucska környékén játszódnak egy olyan időszakban, amikor a televízió, a telefónia és a rádiózás már réges-rég meghódította az emberek mindennapjait. A néhány épületegyüttesből álló kis közösség élete egy csapásra megváltozik, amikor a közeli obszervatóriumban dolgozó tudósok felfedeznek Valamit, ami balsorsukra rászabadul a völgy lakóira, és szépen lassan mindenki életét felforgatja. Először csak az influenzára jellemző szimptómák tűnnek fel a lakosoknak, de alig pár nap múlva már mindenki az apokalipszist várja. Mire a játékos, mint külső szemlélődő, megérkezik az idilli vidékre, az emberek eltűntek, emléküket csak izzó energiagócok őrzik. Vándorunkkal ezeket kell megtalálni, hogy az elmúlt napok sötét történéseire fényt derítsünk. Ahogy egyre mélyebbre ássuk magunkat a falucska lakóinak életében, a misztérium úgy mélyül, idővel pedig felelevenednek azok a popkulturális alkotások is (például az X-akták vagy a Shyamalan-filmek), amelyek maguk is sokat merítettek a Rapture forrásaként szolgáló John Wyndham és John Christopher sci-fi írásokból, novellákból.

ADATOK

KIADÓ **SCEE**
FEJLESZTŐ **The Chinese Room**
MŰFAJ **kaland**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Sétálós kalandjáték, amely a kozmikus ismeretlen rideg borzalmait hozza össze egy brit falucska vadvirágba borult dombolдalának hívogató melegségével.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO
Retró sci-fi atmoszféra, brutális prezentáció és megkapó pillanatok sokasága jellemzi a játékot.

KONTRA
Lassú tempó, olykor döcögő képfrissítés, minimális interakció – ha nem bírod az ilyesmit, a Rapture sem fogja veled megszerettetni a műfajt.

84%

Az állunk leesik, szemünk könnybe lábad attól, ahogyan a játék kinéz, a történetről pedig még nem is beszéltünk.

KÖNNYED KICSORDUL

A kissé retró hangulatú, tudományos-fantasztikus sztori nem is akármilyen formában elevenedik meg előttünk. Yaughton vidéke gyönyörű küllemmel bír, amelyet a CryEngine legutóbbi verziója repít el a mennyekig. A végeredmény magáért beszél: talán minden idők legszebb erdőiben-mezőiben grasszálhatunk, miközben energianyalábok festik meg fénnyel a környezetet, a napszakok (velük együtt a fények-árnyékok is) a szemünk láttára váltanak egyik szélsőséges állapotból a másikba, és minden egyes fűszál-falevél izeg-mozog a 1080p-ben prezentált látképeken. (Sajnos ezzel együtt a fix 30 fps csak vágyálom marad...) A látványhoz gondoljunk hozzá egy olyan meseszép kórusos-nagyzenekaros zenei kíséretet, ami a legjobb filmek sajátja szokott lenni, és ezzel nagyjából el is tudjuk képzelni, hogy micsoda kényeztetést nyújt érzékszerveinknek a játék. Egyedül Ethan kalandja képes az érzékelt csodához felérni, de a két cím azért másabb jellegű prezentációt képvisel, így direkt nem is nagyon lehet szembeállítani őket.

Vannak videojátékok, amik egyszerűen az élmény miatt születnek meg, nem kifejezetten a kihívás a lényeg. A Rapture pont ilyen.

AZ INTERAKTIVITÁSNAK VÉGE?

Mint a korábbi hasonszőrű játékok esetében, úgy a Rapture-nél is felmerül a kérdés: szabad-e játéknak nevezni az interaktivitást teljesen háttérbe szorító, történetmesélős kalandozást? A válasz nem egyértelmű, és a gyakorlati tapasztalás után még annyira sem lesz az. Bizonyára sokak számára unalmasnak, vontatottnak tűnik elsőre a szálak felgöngyölítése, amihez ugyebár semmi más eszközünk nincs, mint hogy felkeressük és passzívan végignézzük a lakók „emlékeit". Ráadásul a sétatempó még a futás gomb alkalmazásával együtt is lassú, így tényleg kell egy nyugis hangulat ahhoz, hogy az immerzió ne csorbuljon, és félre tudjuk tenni a korábbi konvenciókból származó kétségeinket. Ha viszont minden klappol, akkor nincs menekvés – olyan élményben lehet részünk, amely lassú, de annál szívbemarkolóbb hullámvasútra ülteti a lelkünket. A dühtől a hidegrázós borzongásig mindenféle érzelem végigsuhan majd a gerincünkön, miközben felderítjük Yaughton lakóinak tragédiáját. Ha pedig megvilágosodtunk, akkor nem is nagyon lesz más dolgunk, mint hogy mi is elvesszünk az elragadtatásban.

DEVIL'S THIRD

[ÍRTA MCMACKO] **NINTENDO KONZOLON VÉRES-BRUTÁLIS AKCIÓJÁTÉKOKAT RITKÁN LÁTNI, MINT AZT A BIZONYOS PIGMENTHIÁNYOS SZÁRNYAST, ÁM A DEVIL'S THIRD ÉPPENSÉGGEL PONT EBBE A KATEGÓRIÁBA TARTOZIK. A WII U JÁTÉK AZONBAN NEMCSAK A STÍLUSA MIATT FURCSA, HANEM A GYENGE MINŐSÉGE VÉGETT IS.**

Előző számunkban egy olyan cliffhangerrel fejeztük be a Devil's Third előzetesét, amelyben félig-meddig le is lőttük a poént. A megjelenés után elmondhatjuk, hogy a játék nem sok mindent fejlődött az előzetesben tesztelt verzióhoz képest. Na, nem is vártunk arra, hogy az utolsó hetekben történik valami eszméletlen csoda: a DT ugyanis hosszú évek alatt tudott csak kimászni az ex-Team Ninjá-s arcok fejlesztői poklából. Ha a Nintendo nem menti meg a vergődő tetemet, akkor valószínű nem kerülhetett volna a nagyközönség elé ez az ambiciózus, ámde emellett is meglehetősen gyengén sikerült alkotás.

VANNAK JÁTÉKOK, MELYEKNÉL A SOK KOMPLIKÁCIÓ UTÁN JOBB, HA LEMONDUNK A VÉGEREDMÉNYRŐL. FŐLEG AKKOR, HA AZ NEM IS PRÓBÁL FEJLŐDNI.

AKCIÓTURMIX

Cikkünk tárgya nincs híján vonzó ígéreteknek: a Ninja Gaiden fejlesztésén megizmosodott banda egyfajta lövöldözős-kaszabolós hibridet szeretett volna csinálni az új játékukból. Sajnos a muszklikat azonban nem sikerült elővillantani, ugyanis a Devil's Third inkább tűnik egy lelkes, de tapasztalatlan generációváltó játéknak 2006 tájékáról, mintsem egy kiforrott stílus-crossovernek 2015-ből. De mi lehet a baj a játékkal? Például az, hogy a karakterek animációja, súlya, mozgáskultúrája leginkább csak funkcionális. Semmiféle tökös érzés vagy dinamikus húzás nincs benne, mint például egy Ninja Gaidenben. A bunyózás sokféle közelharci fegyverrel történhet, de a cséphadarásnak (és ezzel együtt az agyatlan gombpürésítésnek) általános siker a vége, amit szanaszét repkedő végtagok és hektószámra spriccelő vér jelez a bunyó végén. A fegyverjáték ugyanilyen üres, jellegtelen és erőtlen, mint a közelharc, és hát a kettő kombinációja az egyetlen izgalmas aspektus, amit nem láttunk még százszor (ettől sokkal jobban kivitelezve). A sztori és a pályatervezés sem fog új fejezeteket nyitni a játékfejlesztés nagykönyvében. Tudjátok, vannak azok a történetek, ahol egy szem karakterrel nem tudunk azonosulni, és ki is találhattátok: a DT hősei is meglehetősen rokonszenvtelen figurák. A pályadesignról meg inkább ne is beszéljünk. Értjük, hogy hat éve indult a fejlesztés, és akkoriban még volt hová fejlődni a műfajnak, de a szkriptek, az időzítések, az arénák, többnyire a főellenfélharcok is olyan esetlenül vannak felépítve, hogy felmerül a kérdés – játszottak-e egyáltalán a Valhalla Game Studios munkatársai bármi stílustárssal az elmúlt években.

KULTÚRKATYVASZ

A Japánból származó poptermékek gyakran szeretik keverni a különböző kulturális elemeket, ezekkel pedig a Devil's Third is hasonlóképpen bánik. A sztori alapjai akár egy nyugati CoD stílusú játékból is gyökerezhetnének (tudjátok, globális terrorizmus, EMP-robbantások, lebénított műholdak...), aztán bejön a képbe a távol-keleti kultúra, jönnek a biológiai kísérletek és a szörnyek, és az egészet még meg is locsolják némi animés „over-the-top" ereszdelahajammal. Kár, hogy az egész nem áll össze, ráadásul a beleélést az elmaradt grafika, a buta textúrák, belassuló Unreal motor és az egyszerű geometriai megoldások sem segítik. Néhány beállítás, valamint karaktermodell egyébként még jól is festene, aztán vált a kamera, és a két másodperces illúziónak is annyi.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Valhalla Game Studios**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Az ex-Ninja Gaiden-es fickók fejlesztői pokolból kimenekített akciójátéka, amely a korszellemből és a készítők renoméjából eredeztethető minőségi elvárásokat messze alulmúlja.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **35%**

PRO
A TPS/FPS stílus mixelése durva közelharccal jó alapötlet, és a multiban is van potenciál.

KONTRA
Szinte minden tekintetben korszerűtlen és átlagon aluli kivitelezés.

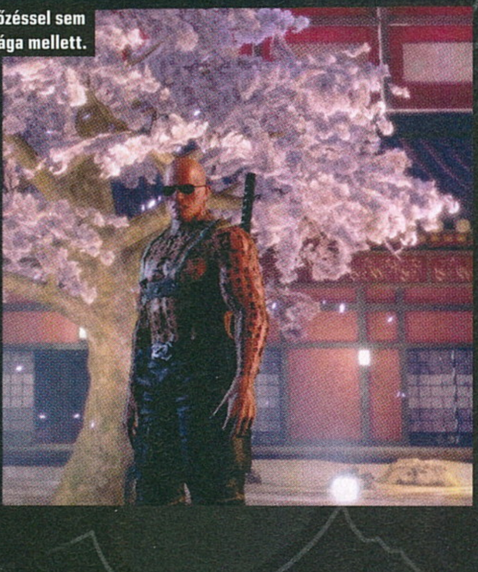
40%

MULTIPÉTERBEN JELES?

Egyetlen mentsvár a multiplayer mód lehetne, tudniillik rettentő sok apróságot próbáltak az online módba zsúfolni a készítők. Van minden, a spéci játékmódokon keresztül a végletekig variálható és gazdagon öltöztethető karakterekig, csak épp játékosok nincsenek a szervereken. A DT (meglepetés) PC-n is megjelenik, de csak a többjátékos szekció és az is free-to-play ingyenes modell formájában. Kár, hogy a dobozos Wii U változatban is benn maradtak az F2P szemlélet fizetős lehetőségei. Kicsit skizofrén megoldás, nemde? Na, de ezen már nem is csodálkozunk...

Tömören és röviden: a Devil's Turd (sic!) messze van a játszhatatlan szemét kategóriától, de az átlag alatt teljesít, szinte minden tekintetben. Csak akkor szerezd be Wii U tulajként, ha nagyon nem tudod másra költeni a pénzed. Számítógépen pedig ki tudja, megjelenésekor egy próbát talán megérhet az ingyenes multija...

Jellegtelen és unalmas, mindezt pedig vetkőzéssel sem lehet feldobni, pláne a grafika elmaradottsága mellett.



RARE® REPLAY

30 HIT GAMES ★ ONE EPIC COLLECTION

[ÍRTA BÖJTÖS] **30 év és ugyanennyi játék. Az angol Rare példamutató módon ünnepli fiktív születésnapját, amihez az Xbox One nyújt kiváló otthont – noha a felhozatal és a megvalósítás példátlan, azért szomorúságunkban így is elmorzsolunk néhány könnycseppet. Hogy miért? Mindjárt kiderül.**

Bár a Rare az utóbbi években (konkrétan azóta, hogy a Microsoft kivásárolta a csapatot a Nintendo istállójából) arról lett híres, hogy kinectes játékokat gyárt, miközben az Xbox kezelőfelületének avatárjait csinosítgatja, a fejlesztőstúdió egykoron nagy népszerűségnek örvendett. A Super Nintendo Entertainment System és a Nintendo 64 idejében például megváltóként tetszelegtek formabontó felhozatalukkal, ami nem is meglepő. GoldenEye 007, Perfect Dark, felsoroltak közül több is hiányzónak bizonyul, ami egy abszolút logikátlan, ám (részben) sajnos mégis érthető lépés.

CSAK A LEGJOBBAK?

Amennyiben ilyen számokról, valamint egy ilyen komoly múltra visszatekintő csapatról beszélünk, joggal várhatjuk el, hogy a legnagyobb és legismertebb címek kerüljenek fel az adathordozóra és a digitális piactérre. Ez pedig csak részben történt meg. Atic Atac, Banjo-Tooie, Battletoads, Cobra Triangle, Conker's Bad Fur Day, Battletoads-sorozat, Donkey Kongok – nem véletlen, hogy azt gondoltuk róluk: nem hibázhatnak. Ez a feltételezés azóta már egyszer-kétszer meg lett döntve, ettől függetlenül klasszikusaikra örömmel emlékeznek a vén(ebb) rókák, akik most boldogan vehetik kézbe a harmincéves almanachot, ami egy rakás őskövületet, plusz nem kevés modernebb közönségsikert kelt életre. Kár, hogy a pár sorral korábban Jetpac, Perfect Dark és Sabre Wulf. A felsoroltnál szélesebb kínálat szinte a teljes élettörténetét lefedi a stúdiónak, de még így is vannak komoly hibák. Azt még ugye meg lehet magyarázni, hogy Donkey Kong miért nem került be a válogatásba (egyetlen cím sincs itt a közkedvelt platformer-sorozatból), vagy hogy az „aranyszem" hova tűnt (ezek a kimaradások mind a Nintendo miatt történtek), de az már teljesen logikátlan, hogy Conkerből nem az xboxos felújított, hanem a N64-es verzió, a Killer Instinctből pedig tulajdonképpen bármelyik(!) változat helyett a szintén 64-es Gold kiadás került a repertoárba. Megértem azt is, hogy a kopottas Atic, Knight Lore és Sabre ott van a kínálatban, mert ez is a múlt része, de akkor a Wizards & Warriorsok hol maradnak? Azokkal még ma is élvezetes játszani, míg egy-két leporolt őskövület ezúttal nem pozitív módon öregedett. Persze ekkora listából még így is bőven lehet válogatni, mindenki megtalálja a számításait, de ettől még tény az is, hogy komoly címek, kultikus darabok maradtak le, amiknek helyük lett volna a gyűjteményben.

Nem biztos, hogy mindenki jól szórakozna egy sima retró-kollekcióval, de az RR ennél jóval több: igazi történelem.

SZÍNHÁZ AZ ÉLET

Mindettől függetlenül a keserű szájíz hamar elmúlik, ha nekiesünk a programnak, ami több részletben kerül fel a merevlemezünkre. A menü egy színházi bemutató, egy élettel teli revü, ami egyből vidámsággal és mókával bizonygatja az összeállítás létjogosultságát. Közismert hősök elevenednek meg, hogy együtt dicsőítsék a Rare-t, a felhozatal pedig nagyszerű plakátokkal, interaktív háttérekkel kel életre, mikor átnyálazzuk a kínálatot. Minden darab tökéletesen fut (akár visszatekerve is, hála a rewind funkciónak), függetlenül attól, milyen platformra jelent meg, ezenkívül különböző extra kihívások várnak minket a Snapshotok által, amik minden egyes alkotásból egyedi pillanatokat nyújtanak, mialatt időre vagy éppen az adott pontszámot elérve teljesítjük a feladatokat. Ha pedig mindent kipróbálunk, mindent végigjátszunk, minden ráadás missziót teljesítünk, nemcsak az achievementjeink száma növekszik, de a játékban kapott matricák is gyarapodnak, melyek segítségével különböző kisfilmeket („Így készült" videók, törölt címek, interjúk) nézhetünk meg a fejlesztőkkel.

RAJONGÓKNAK KÖTELEZŐ...

...mindenki másnak ajánlott. Nagyjából harminc év igen korrekt felhozatala elevenedik meg újra, méghozzá egy igazán minőségi és hivatalos gyűjtemény képében. A választékon lehetett volna formálni, egy-egy cím nagyon megöregedett, de ha Xbox One-ra olcsóbb árfekvésben szeretnél valamit venni, akkor nincs jobb választásod. A Rare Replay a videojáték-történelem egy komoly szelete, amelyben összefonódik a rég- és a közelmúlt.

Pálcikaemberek és hatalmas pixelek, kidolgozott karakterek, vagy éppen látványos űrcsaták: van itt minden, senki nem unatkozhat!

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Studios**
FEJLESZTŐ **Rare**
MŰFAJ **platform**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Igen komoly összegzése a Rare élettörténetének, amibe harminc teljes játék fért bele bagatell áron.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Igazán igényes és jól összerakott, fantáziával teli menü, ami belépőt nyújt a példaértékű felhozatalhoz. Battletoads és Conker? Ide vele!

KONTRA

Sajnos komoly klasszikusok, úttörő címek hiányoznak a kínálatból, ami igen fájó pont. Vannak felesleges darabok is, amikkel a kutya nem fog játszani.

80%

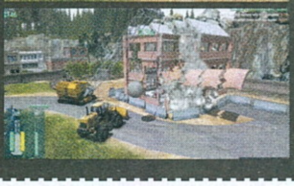
TOP5 LEGJOBB VÉTEL

Kiváló játékok a közel- és távoli múltból kihagyhatatlan áron, a gyűjteménybe

CONSTRUCTION MACHINES SIMULATOR 2016

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft**

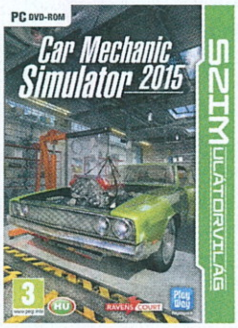
A felhőkarcolók nem a földből nőnek ki, a négysávos alagutakat meg nem a vakondok ássák, ezekhez bizony komoly szakértelem, sok tervezés és munkagépek egész hada szükséges, mindez összhangban, hogy ne egy rozoga kunyhó, hanem egy ragyogó, a város ékeként tündöklő épület legyen a végeredmény. A CMS 2016-ban a különböző feladatokat a kezünkbe véve, a munkálatokat mérnöki szemmel nézve és erős kézzel irányítva az a dolgunk, hogy az építőipar nagymesterévé váljunk, amihez a PlayWay SA műhelyében készült játék realisztikus grafikát és környezeteket, összetett fizikai modellezést, és a valósággal megegyező, változatos munkagépeket ígér, valamint menedzselési opciókat, amivel a brigádunk munkáját igazgathatjuk az egyes projektek elkészítése során.

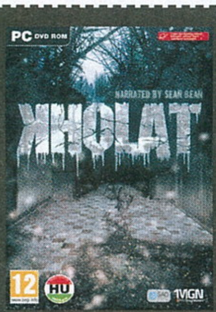


CAR MECHANIC SIMULATOR 2015

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **3990 Ft**

A Red Dot Games játéka azoknak szól, akik ha tehetnék, minden percüket az autójuk bütykölésével és javítgatásával töltenék, derékig elmerülve a motortérben. A szimulátor betekintést nyújt abba, hogy milyenek egy autószerelő mindennapjai, alkalmat adva arra, hogy orvosoljuk a kuncsaftjaink ügyes-bajos problémáit, esetenként a verdájuk ízekre szedésével, merthogy erre van módunk bőven, a nagy részletességgel elkészített, több mint 200 alkatrészt tartalmazó autómodelleknek hála. A javításokon és a kocsik felújításán túl ráadásul a mi feladatunk az is, hogy a cég működését menedzseljük, illetve fejlesztésekkel és új felszerelésekkel bővítsük a műhelyünkben elérhető szolgáltatások palettáját, hogy így még több és még érdekesebb munkát végezhessünk el.





KHOLAT

ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **4990 Ft**

1959-ben Igor Alekszejevics Djatlov nyolc társával túrázni indult az Otorten-hegyre, a kirándulásnak azonban szörnyű vége lett: az egész társaság meghalt, a vesztüket pedig máig rejtély fedi. Az évek során számtalan teória bukkant fel katonai kísérletektől földönkívüli lényekig, folyamatosan izgalomban tartva az összeesküvés-elméletek hívőit – újságcikkek sokasága, könyvek és egy film is készült a rejtélyes és hátborzongató incidens alapján, most pedig már videojáték formájában is a titok nyomába eredhetünk. A lengyel Imgn.Pro vállalkozott arra, hogy feldolgozza a témát, és úgy döntöttek, hogy a horrorjátékok elemeit keverik egy, a Dear Estherhez hasonló, narratíva által vezérelt, minimális akciót tartalmazó felfedezés formájában. A végeredmény a Kholat névre keresztelt játék lett, amely a Djatlov-hágóra invitálja a kíváncsiskodókat.

JOE DANGER BUNDLE

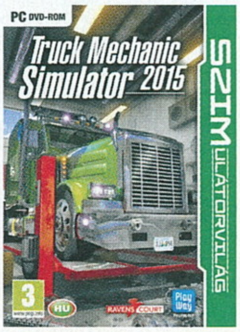
ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft**

A Hello Games nevét mostanában a rettentően ambiciózus No Man's Sky kapcsán hallhattuk, a tíz főt számláló csapat azonban nem mindig foglalkozott ilyen gigászi játékokkal, éppen ellenkezőleg, egészen kicsiben kezdték. Az első alkotásuk a 2010-ben megjelent Joe Danger volt, ami egy oldalnézetes ügyességi játék, a főszerepben egy félelmet nem ismerő kaszkadőrrel, aki száz pályán igyekezett vakmerő mutatványaival a csúcsra törni, hírnevet és elismertséget szerezve magának, majd ezt követte 2012-ben a Joe Danger 2: The Movie, ami az első játékban látottakat új szintre emelte új mutatványokkal, vezethető járgányokkal és filmforgatások által teremtett őrült szituációkkal színesítve az újabb száz pályából álló kalandot. A Joe Danger Bundle eme két, nagyszerű kis játékot tartalmazza egyetlen, kedvezményes csomagban, bónuszként pedig a zenei albumok is járnak.

TRUCK MECHANIC SIMULATOR 2015

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft**

Ha az autók szervizelése nem lett volna elég kihívás, és valamivel nagyobb fába szeretnéd vágni a fejszédet, mint egy mezei négyajtós szedán, akkor itt a Truck Mechanic Simulator 2015, amiben tonnás teherautók várnak arra, hogy hozzáértő kezeiddel újra életet lehelj beléjük és visszaállítsd régi pompájukat. A PlayWay SA játékában három súlykategóriában, összesen hét különböző, részletgazdag modellre tagolódó járműpark várja a gondoskodásunkat, amelyekben a több mint száz alkatrész egyike (vagy esetleg ezek kombinációja) lehet a hibaforrás, amit nekünk kell megtalálunk. Ezen felül pedig arra is figyelnünk kell, hogy a műhelyünket (amelyhez nem mellesleg egyedi tesztpálya is tartozik) folyamatosan építsük, így bővítve az elérhető szolgáltatásaink kínálatát.



2. rész – A kasztok –

[IRTA CHRIS] Folytatjuk Heroes of the Storm oktatósorozatunkat, amiben megpróbáljuk tanácsokkal ellátni azokat, akik próbára szeretnék tenni magukat a Blizzard MOBA-jában. Második részünkben a hősöké lesz a főszerep: bemutatjuk, milyen szerepkörök találhatók a játékban, és hogyan kell velük érvényesülni. Vágjunk bele!

Legutóbbi fejezetünkben végigvettük a legfontosabb szabályokat, mikre érdemes figyelni játék során, milyen területeken lehet csiszolni tudásunkat. Most pedig következzenek a hősök, azaz a HotS ikonikus karakterei, akik nélkül valószínűleg már rég elfelejtette volna mindenki ezt a remek kis játékot. Elsőként lássuk, milyen típusú karakterekkel találkozunk a harcmezőkön, utána pedig ajánlunk párat a legjobbakból!

KELL EGY KASZT

A Heroes of the Stormban jelenleg 42 hős található (a legújabb ezek közül a Monk, aki augusztusban került a PTR szerverekre). Ezek mindegyike természetesen teljesen egyedi játékstílust, módszereket igényel ahhoz, hogy sikeresek legyünk velük. Vannak köztük nagyon egyszerűek, akikkel pillanatok alatt képesek lehetünk megtanulni játszani (Li Li), de akad a listán olyan is, akivel tényleg csak sorozatos gyakorlás után lehetünk igazán profik (Abathur). A hősöket négy főbb kategóriába sorolhatjuk, ezek feladatkörei nagy vonalakban pedig a következők.

Ha nem akarod, hogy a csapattársaid egy pillanat alatt megutáljanak, csak akkor Garden Terrorozz, ha tudod, hogyan kell!

ASSASSIN

A bérgyilkosokról alapvetően két dolgot kell tudni: hatalmas sebzéseket képesek kiosztani a többi játékosra, de olyan puhák, mint a vaj. Ez a két tulajdonságuk nyilvánvalóvá teszi, hogy velük bizony az lesz a dolgunk, hogy mindig ott legyünk a harcok sűrűjében, és igyekezzünk elpusztítani a szemben álló csapat tagjait úgy, hogy lehetőleg életben maradunk. Ehhez persze szükség van arra, hogy legyen a csapatunkban egy sebzést felfogó tank, azaz warrior is, de még így is okosan mozogva, megfontolva kell küzdelembe bocsátkoznunk velük.

Bérgyilkossal játszani általában nem egyszerű feladat, főleg akkor, ha közelharcos karakterről van szó, hiszen velük kénytelenek vagyunk mindig ott lenni a történések közepén, s ilyenkor könnyen válhatunk magunk is áldozatokká. Ezért aztán mindig okosan, körültekintően kell kiválasztanunk áldozatainkat és azt, hogy hol és mikor csapunk le rájuk.

Általános hibának számít, ha egy assassin nem tudja, hogy mi is az igazi feladata: ahelyett, hogy megpróbálja a többi bérgyilkost, specialistát és supportot kiiktatni, ő inkább a táborokat tisztogatja, vagy a sávokon marad, miközben épp valamilyen feladatot kellene végrehajtani a csapatnak (tribute megszerzése, bányák kitakarítása, stb.). Az assassin ugyanis a lándzsánk éle, akinek mindig ott a helye a warriorok mögött.

Chris kedvenc assassin hőse:
Kael'thas: Távolsági sebzésosztó, akire még a fejlesztők szerint is ráfér egy kis nerfelés. Living bomb képessége nagyon undorító, főleg 16. szint felett, ahol a lángra gyújtott célpontok robbanáskor további áldozatokra rakhatják fel a bombát. Védekezésre használhatjuk a Gravity Lapse-t, heroic képességnek pedig a Phoenixet javaslom.

Wilson kedvenc assassin hőse:
Zeratul: Talán még Novánál is aljasabb, hiszen ha 3 másodpercig nem sebzik meg, láthatatlanná válik, és ilyenkor csak az ellenséges core az egyetlen ellenfele. Tökéletesen be lehet vele lopózni az ellenséges csapat tagjai mögé, 2-3 csapással küldve át a túlvilágra a legyengült, főleg menekülő célpontokat, akik ezt nem mindig fogadják örömmel...

WARRIOR

A warriorok, azaz harcosok tulajdonképpen a Heroes of the Storm tankjai, akik többnyire lándzsánk hegyét jelentik. Az ő feladatuk az, hogy minden csapatharc elején ott legyenek, hogy elsőként bocsátkozzanak küzdelembe, és ezzel rövid időre elvonják a figyelmet a mögöttük felsorakozó sebzésosztókról és támogatókról. Bár a komolyabb támadásokat nem képesek kivédeni, nekik van a legnagyobb életerőpontjuk, azaz ők bírják a legtovább a harcok során. Ezzel együtt viszont nem túl erős sebzésosztók, lényegében alig-alig tudnak

érvényesülni egyedül. Akad köztük olyan, aki szinte elpusztíthatatlan (Chen, Johanna, Muradin), de találunk olyan warriort is, aki szemtelenül jó támogató is egyben (Anub'arak).

Egy warriorral egyértelműen agresszíven kell játszani, velük meg se próbáljunk sunnyogni a harcok során! Mindig legyünk elsők a sorban, bátran áldozzuk fel akár életünket is azért, hogy egy 5-5 elleni összecsapásból a csapatunk jöjjön ki győztesnek. A warriornak igazi vezéregyéniségnek kell lennie, a többieknek pedig minden dacukat félretéve követni kell őt, bárhova, ahova megy. Persze az öngyilkos bevetéseket ne erőltessük vele, a minitérkép használata számára talán a legfontosabb követelmény: mindig tudnia kell, hogy ott áll-e mögötte a csapata.

Chris kedvenc warriorja:
Anub'arak: Anub'arak nem túl szívós harcos, de annál kegyetlenebb pusztító és semlegesítő, akivel pillanatok alatt megfordíthatjuk egy csata végkimenetelét. Ezt legfőképp Impale képességével érhetjük el, amivel egy másodpercre lebéníthatunk egy egyenes vonalban mindenkit, ami menekülők ellen is hatásos fegyver. Képes a föld alatt rohamozni, onnan kibújva pedig újabb bénítást okozni.

Wilson kedvenc specialista hőse:
Diablo: A Butcher megjelenéséig ő volt a játék legdrabálisabb hőse, és ha csak az izmot nézzük, ez még mindig igaz. Alapvetően puha, de villámgyorsan képes visszajönni a halálból. A célpontokat maga mögé tudja pakolni, ami ha mondjuk egy torony alatt vagy kapu mögött történik, gyakorlatilag garantált killt jelent. Aljas és drabális!

SPECIALIST
Ezen hősök a legváltozatosabb szereplői a Heroes of the Stormnak, itt találjuk a legszínesebb, legérdekesebb fickókat. Ott van például Nazeboo, akivel eszméletlen sebzéseket szórhatunk ki, zombifalával pedig csapdába ejthetünk bárkit. Vagy Zagara, aki képes erős zerg lényeket megidézni maga mellé a pályára, és velük együtt tolni erőszakosan a sávokat. Vagy ott a tankokat megszégyenítő, hatalmas életerővel rendelkező Azmodan, aki ugyancsak komplett démonsereget toborozhat maga mellé, illetve Murky, aki lényegében sosem halhat meg, amíg a tojása érintetlen marad.

A specialisták kicsit olyanok, mint az assassinok, tehát hatalmas sebzésük miatt nagy szükség van rájuk a harcok során, viszont képességeik, magasabb életerejük vagy egyéb tulajdonságaik miatt alkalmasak arra is, hogy könnyedén kipucolják az erdők közt lapuló zsoldostáborokat. Ezenkívül ők azok, akik a leggyorsabban, legerőszakosabban tudják tolni a sávokat. A specialistákat általában formálhatjuk úgy, hogy csapatharcokban legyenek erősek, vagy úgy, hogy a semleges creepek és zsoldosok elpusztításában jeleskedjenek.

Chris kedvenc specialista hőse:
Gazlowe: Első hősöm, akit kimaxoltam a 10. szintre. Vele értem el a legtöbb győzelmemet, amihez a kulcs az volt, hogy mindig úgy fejlesztettem, hogy lehelyezhető tornyai nagyobbat és még távolabbra sebezzenek. TNT-je egészen brutális, ami Gravity Bomb ultijával kombinálva hatalmas meglepetéseket okozhat a csapatharcok során. Ha nyerni akarok, mindig vele megyek.

Wilson kedvenc specialista hőse:
Murky: Három olyan karakter van a játékban, akikkel egyedi módon kell játszani, és Murky ebből a szempontból mindent visz. Egy-két csapástól is meg tud halni, a játék feléig pedig a sebzése is kicsi, viszont ahogy egy darab hallal szétüti a tornyokat, később pedig az ellenséges hősöket is, az már önmagában pazar látvány és persze remek élmény is.

SUPPORT
Támogató karakterrel nem igazán szeretnek játszani az emberek, érezhetően sokan csak akkor veszik elő őket, ha épp a napi küldetés megkívánja tőlük. Pedig supportra rettentő nagy szükség van, hiszen ők azok, akik életerőt töltenek vissza, pajzsot raknak másokra, vagy akár lebénítják ellenfeleiket. A harcosoknál kicsit jobb sebzésosztók, és a talentrendszernek köszönhetően mindegyiket variálhatjuk úgy, hogy inkább ebben jeleskedjenek, mint támogatásban. Ez olyankor tűnik logikus döntésnek, ha esetleg két támogató hőst sorsol össze a játék egyetlen csapatba.

Támogatóval sosem szabad egyedül farmolni, hiszen ilyenkor hasznos gyógyító képességei kárba vesznek, de a csapatharcok során mindig ott a helyük valahol a harcos és a többi sebzésosztó mögött. Velük játszva mindig készüljünk fel arra, hogy első számú célpontok leszünk a csatatereken, de mivel képesek vagyunk magunkat is gyógyítani, valamint egyéb képességeinkkel könnyen kibújhatunk az ellenfél karmai közül, aggódni csak akkor kell, ha egyszerre többen ugranak a nyakunkba.

Chris kedvenc specialista hőse:
Malfurion: Rendkívül jó gyógyító, akinek különlegessége, hogy egyedülálló módon képes manát is visszatölteni társai számára. Entangling Roots képessége nagyon alattomos, ezzel áldozatait két másodpercre földhöz ragasztja, akiknek így gyorsan megpecsételődhet a sorsuk. 10-es szinten elérhető Tranquilityje mindenkit gyógyít a környékén – csak ezt érdemes választani, ha vele játszunk.

Wilson kedvenc specialista hőse:
Brightwing: Nagyon kevés a gyógyító hős a játékban, és azok sem túl emlékezetesek. Brightwing elsősorban azért különleges, mert passzívan gyógyít, így gyorsan meg lehet tanulni a használatát, bár egyáltalán nem mindegy, hogy mikor melyik sávon van, és annak is melyik részén. Abathurral kombinálva viszont még akár rendesen sebezni is tud, érdekes látványt nyújtva ezáltal.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 2

➲ A The Incredible Adventures of Van Helsing II nevezetű játékommal van gond. A mai napon megvettem a PC Gurut, beváltottam a kódot, és telepítettem a játékot, de mikor elindítom, akkor a betöltőképernyő bejön, és onnan semmit sem csinál. Ha tudtok a problémára valami megoldást, azt örömmel fogadom.

Válaszotokat előre is köszönöm!

Próbáld meg ezt:
Windows gomb+R (Futtatás), aztán írd be, hogy regedit
Navigálj el a HKEY_CURRENT_USER\Software\NeoCore Games\Van Helsing 2\Options
beállításhoz, és itt a MeasuredHardwarePerformance értékét írd át 0-ra,
majd a WindowStyle-hoz tartozó értéket szintén 0-ra (egyes források szerint 2-re, úgyhogy ezt is próbáld ki, a lényeg, hogy ablakban induljon, ne teljes képernyőn)

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékban annál a résznél, amikor az elsüllyedt templom elől ki kéne szabadítani a troll fogságából Wilburt és Nate-et, nem engedi, hogy beszéljek velük. Csak azt, hogy megnézzem őket. Nem tudod, ez mitől lehet? Egyébként magyarítás van felrakva rá.
Segítséged előre is köszönöm. ➲ PÉTER

Szerintem szimplán csak valami más lépés következne: Munkust például mindenképp semlegesíteni kell (gépterembe csapdát állítani), és a trollt (tükörrel) is el kell távolítani. Ám ha az alább mellékelt videó alapján mégis úgy látod, hogy „beragadtál", akkor viszont nincs egzakt megoldás, csak az adott szakasz újrakezdése. A templomos rész végigjátszás videója: http://tinyurl.com/p9kh2tb

WITCHER 3

➲ Helló!
Az a problémám, hogy a Witcher 3-hoz (PC, GOG-os) leszedtem pár DLC-t a GOG Galaxy App-pal, pl: Temerian armor set, Beard and hairstyle for Geralt, Crossbow set. Letöltöttem őket, fel is telepítettem, de nem kaptam semmit a játékon belül. A sztorinak még az elején vagyok, nem tudom ez összefügg-e valamivel, de segítség kéne, hogy hol tudom ezeket „aktiválni". Mert pl. az alap Geralt haj nem nagyon tetszik.
Előre is köszönöm szépen a segítséget, és remélem mindent leírtam, ami kellhet!

Nos, az általad felsorolt DLC-k nem instant hatású „fogd és vidd" jutalmak, hanem tartalmi bővítések. Ezeket később fogod felfedezni, például a Temerian Armor set majd a tutorial utáni pályarészen – http://tinyurl.com/o333wjt – a térképen jelzett kereskedőnél vehető meg. A hair style cuccok, tehát a frizura a borbélyoknál változtatható meg (nagyvárosokban az olló ikon), az Elite Crossbow szett darabjai pedig a http://tinyurl.com/nwpo9dw oldalon látható leírásban jelzett helyszíneken gyűjthetők be.

GTA 5

➲ Sziasztok!
Segítségeteket kérem, ugyanis egy misszió után, amikor az ékszerüzletben fel kell kutatni a kamerákat, stb., na, ez a misszió megvan, de utána nem ad semmilyen küldetést. Nem tudok átváltani Franklinre, hiába próbáltam már a gombot is átállítani valami másra, és ugye az ékszerész missziót Michaellel csináltam, ráadásul még Trevor nincs meg. Az egyetlen, ami misszió lehet, az egy zöld kérdőjel valahol a város északi részén, de hiába megyek oda, sehol semmi (tetőn is néztem). Illetve Franklin háza elé lehet menni, ahol Tonyjával van egy párbeszéd, és utána szintén semmi.
Előre is kösz a választ, ➲ KRISZ

Csak tippelek, de a Casing the Jewel Store, szóval a kamerás rész, amit leírtál, az ékszerbolti melónak csak az eleje. Ugye ennek a végén választani kell a Loud és Smart végrehajtás között, és szerintem pont ott vagy, hogy a hozzávalókat megszerezd, elsőként egy rendőrségi SUV-ot, illetve a másik ágon a kikötőnél egy furgont kell elkötni, ami kék Hs jelzéssel jelenik meg a térképen (http://tinyurl.com/npwjtc5).

➲ Helló!
A a problémám, hogy amikor elindítom a játékot, akkor behozza ugye az alapképet, és utána azt írja ki, hogy: „The Rockstar Game Services are unavaible. Please try again later or chechk the GTA Online Status page for maintenance and outage notifications." A weboldalon azt jelzi, hogy minden szerver megy. Ezután csak kiléphetek vagy megpróbálhatom újra, de az sem megy. Nem értem mi a baj, mindent rendesen felraktam, és van 50 mb/s-es letöltési sebességem is. Légyszi segíts, mert nagyon szeretnék játszani, ha már megvettem.
A válaszaid előre is köszi! ➲ KORNÉL

Valószínű, hogy a tűzfalban akad el, szóval, ha lenne a gépeden AVG vagy egyéb védelmi eszköz, akkor át kell nyálazni, hogy nem tette-e tiltólistára a GTA5-öt. Router beállításainál is lehet keresgélni, pl. UPnP be van-e kapcsolva. Ja, és ha valami hülye könyvtárszerkezetbe telepítetted, mondjuk Játékok nevű, vagy bármi egyéb ékezetes, extra karaktert tartalmazó mappába, az is okozhat ilyet.

ASSASSIN'S CREED

➲ Helló, Tika!
Az Assassin's Creed (Rendezői Változat) c. játékkal van gondom. Feltelepítettem a játékot, de amikor el akarom indítani, a következőt írja ki: „Please insert the correct CD-ROM, select OK and restart application". Van valami ötleted, hogy lehetne megoldani ezt a problémát?
A választ előre is köszönöm!
Üdvözlettel: ➲ TAMÁS

Ui.: A játék eredeti.

A virtuális meghajtókat (Daemon Tool, etc.) kapcsold ki a játék indítása előtt.

SW JEDI KNIGHT: JEDY ACADEMY

➲ Szia, Tika!
Még régebben beruháztam a Steamen a JK: Jedi Academyre, és ha az emlékezetem nem csal, akkor van hozzá egy mod. A neve Knights of the Force, amiben ugye több karaktert is lehetett választani a kezdésnél pl.: Yoda, Sith nagyúr stb.
Esetleg nem tudod, hol találom magát a modot, és hogyan lehet használni?

Válaszodat előre is köszönöm!
Üdv: ➲ RICSI

A Knights of the Force-nak van „hivatalos" oldala, és a Download szekció (http://tinyurl.com/nmvllp2) legelső címkéje alatt a torrentlinkek még mindig élnek. A mod telepítése a KotFsetup.exe futtatásával történik, innen már értelemszerű lesz minden. A fejlesztők szerint néhány fájlt a vírusirtó tévesen karanténba tehet, szóval, ha nem indul, vagy telepítés közben beriaszt a víruskeresőd, akkor adj szabad utat a fájloknak (a kivételek közé kell betenni).

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

➲ Tisztelt PC Guru!
A fenti játékkal van problémám (PS3): Az On stranger tides - The fountain of youthnál valamiért nem adja be a karaktereket, csak akkor, ha a választóképernyőről mennek be, és mivel 3 karakter kell, és a főmenübe csak 2 lehet, ezért szeretném megkérdezni, mit tegyek. Lehetséges-e az, hogy ez azért van, mert egy chapterrel előbb feloldottam kóddal Blackbeardet?

Őszintén szólva fogalmam sincs, még csak hasonló jellegű hibára utaló bejegyzést sem találtam. A Fountain of youthnál sokaknak fagy a játék PS3-on, de az teljesen más jellegű dolog. Mondjuk elég régen játszottam a Pirates féle LEGO-val, de a „nem adja be", majd a „választóképernyőről mennek be" sem teljesen világos, mindenesetre hosszan nyomva a háromszöget, a karaktermenüből sem tudod előhozni a kívánt karit?

GAME OF THRONES

➲ Kedves PC Guru!
A fent említett játékkal van gondom, miszerint az árnyékok pixelesek (képet mellékeltem). A grafikai beállításokkal próbálkoztam, de nem volt javulás. A segítséget előre is köszönöm.

Gondolom, ATI videokártyád van, ugyanis szinte csak az R9 28x széria kapcsán lehet találkozni ezzel a hibával. Tulajdonképpen úgy illene kezdeni a kuruzslást, hogy tegyél fel frissebb drivert, aztán ha nincs javulás, akkor visszatérni egy régebbi bétához, amivel elég jók a tapasztalatok: http://tinyurl.com/kvrmo2s

SIMS 3

➲ Kedves gurusok!
A Sims 3-mal van két problémám:
1. A húgom gépén a játék folyamatosan megáll, nem tud mozogni, az egeret vinni, de a háttérbeli dolgok (pl.: medence, fák) ugyanúgy mozognak.
2. Nálam pedig, ha belépek az „öltözék megváltoztatása" képernyőbe, hirtelen lefagy.

Válaszotokat előre is köszönöm!
➲ KRUMPLIKILLER

1. A játék gépigénye ugyan viszonylag alacsony, de minél több kiegészítőt viszel be a játékba, vele együtt hatványozottan nő az erőforrásigény is. Mondjuk a háttér mozgásából inkább arra következtetnék, hogy egy több generációs mentést visz tovább, amiben hiba van, vagy az egyik karakter állandóan „beragad". Próbáljátok meg azt, hogy a játékállás betöltése után, vagy egy ilyen fagyásnál nyomjatok CTRL+SHIFT+C (egyszerre a hármat), és gépeljétek be a resetsim parancsot, ez alaphelyzetbe állítja a simeket (simán csak visszateszi a lakóhelyre, törli a pillanatnyi szükségleteket, stb).

2. Szintén a sok egyedi tartalom és kiegészítő miatt előfordulhat, hogy egyszerűen elfogy a memória. Persze az is lehet, hogy egy újratelepítés kell neki.

WINDOWS 10

➲ Szia, Tika!
Szeretnék frissíteni a Windows 10-re, és azt olvastam, hogy elvileg megjelenik a tálcán az értesítéseknél egy Windows-jel, és annak a segítségével kell. Na, ez a problémám: nekem nem jelenik meg. Az op. rendszerem Windows 7 Home Premium Service Pack 1. Tudnál nekem segíteni úgy, hogy leírod pontról pontra, hogy hogyan kell ezt csinálni (persze csak ha nem probléma), mert én ebben nem vagyok annyira profi.
És még egy kérdéssel zárnám ezt a levelet: A gépemre letöltött programok és a játékaim (Steam, UPlay, Origin) megmaradnak, vagy az egész rendszer törlődik?

A válaszodat előre is hálásan köszönöm:
➲ PÉTER

Elég sok kérdés összegyűlt a Windows 10 megjelenése kapcsán, úgyhogy megpróbálok egy kisebb összefoglaló jellegű dologgal reflektálni. A Win10-re való frissítés alapja egy beaktivált Win7/8 rendszer, tehát először mindenképp a már meglévő operációs rendszerünkre kell rátelepíteni az újat, hogy az aktiválás megtörténjen (kvázi az új Win10 kulcs a hardverünkhöz lesz kötve, és utána már „tiszta telepítést" is végrehajthatunk). Amennyiben a Windows 10-re frissítésre felszólító ikon nem jelenik meg a rendszerünkben, akkor a Media Creation tool nevű eszközt kell letölteni az MS oldaláról: http://tinyurl.com/nbwa4wy. A jelenlegi operációs rendszerednek megfelelő verziót (32/64bit) elindítva a „Mit szeretne?" kérdésnél az „Ezt a gépet frissíteni most" választ kijelölöd, a „Válassza ki, mit szeretne megtartani" kérdésnél pedig a személyes fájlok és alkalmazások megtartására voksolunk (bár ezt nálam pl. alapértelmezettnek vette). A többi mind értelemszerű lesz, ha mégsem, akkor lásd a http://tinyurl.com/ndo2jwg leírást (lépésről lépésre, képekkel illusztrált segédlet). És igen, ha a frissítést választod, akkor minden alkalmazás, beállítás megmarad, sőt a régi rendszert is vissza lehet állítani 30 napig.

➲ Sziasztok!
Néhány nappal ezelőtt frissítettem az operációs rendszeremet Windows 10 Próra (64bit-es Win 7-ről), és az a problémám, hogy a gép néhány alkalmazása Microsoft fiókot igényel. Ezért csináltam egyet, és amióta hozzáadtam a rendszergazdához, azóta a gépet lezárta. Tudom a kódot, de zavar, hogy addig nem kapcsol be a gép, amíg nem írom be a fiókom jelszavát. Az a kérdésem, hogy hogyan lehet a jelszót levenni, vagy a fiókot leválasztani a gépről, hogy ne kelljen ezzel bohóckodni állandóan.
Válaszotokat előre is köszönöm!

A fiók leválasztása a Gépház – Fiókok részben lehetséges, úgy hogy Helyi fiókot jelölsz ki. Én mégis javaslom, hogy tartsd meg az MS fiókot, csak a jelszót kapcsold ki. Utóbbit úgy oldjuk meg, hogy a Futtatáshoz beírod a Netplwiz parancsot, majd a feljövő ablakban a „A számítógép használatához jelszót és felhasználónevet kell megadni." elől kiveszed a pipát. Az oké gombra kattintva meg fog jelenni egy jelszót kérő ablak, ahol kétszer meg kell adni a bejelentkezéshez használt karaktersorozatot, majd indítsd újra a rendszert.

MASS EFFECT 2

➲ Szia, Tika!
Régebben volt problémám a Mass Effect 1-gyel, mégpedig hogy a launcher nem indította el, amit megoldottál nekem a „binaries"-szal. Most meg van a Mass Effect 2, és ugyan a launcher elindul, sőt a játék is simán megy, a probléma az, hogy nem ismeri fel az előző játék karakterét. Pontosabban nem találja sem a rendszer, sem én a játék mentését. Köszi a segítséget. ➲ F. DANI

A játék telepítési könyvtárában a ...\Mass Effect 2\Binaries\MassEffect2Config.exe-t indítsd el, és a Save Gamesnél add meg az ME1 mentéseinek a helyét (Dokumentumok> Bioware> MassEffect> Save).

PARAWORLD

➲ A ParaWorld kompatibilis Win 8.1-gyel? Na szóval, a probléma az, hogy Win7-en minden flottul megy, de itt 8.1-en csak feltelepíteni engedi. Miután felraktam, és el szeretném indítani, akkor csak a logó jön be, vagy jobb esetben az autorun, és ha a játék indítására nyomok, akkor nem indul el (próbáltam már rendszergazdaként is indítani, de semmi). És az 1.5 verzió van fönt. Sajnálom, hogy a SEK abbahagyta, és a weboldalukat is törölték, így még azt a DLC-t (ha lehet annak nevezni) sem tudom letölteni hozzá.
Segítségért köszönet!

A DLC-nél, ha a Community's Expansion Packra gondolsz, akkor az elérhető itt: http://tinyurl.com/ow58blc
Ami pedig a Windows 8-as működést illeti, a következő összetevőket kell feltenni, méghozzá szigorúan a leírt sorrendben:

1. Paraworld
2. Booster Pack 2.0
3. Windows 7 fix (szükséges hozzávalók a http://tinyurl.com/nwza5dc linken, a 2. hozzászólásban)

COMPANY OF HEROES

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
A Company of Heroeszal van egy kis gondom! Megvettem üzletben CD-n a játékot. Beteszem a lemezt, és a Steamen a kódot kéri, stb., letöltöm, de a negyedénél kéri a másik CD-t, beteszem, tölt egy kicsit, és a többi adatot már úgy kell letölteni az internetről. Sajnos nekem sok időbe telne, amíg letöltené, úgyhogy tudnátok valami infót küldeni, hogy a CD-ről telepítse a játékot?
A választ előre is köszi!

A Steam kliensben a Company of Heroeson jobb egérgomb, Helyi tartalom törlése. Steam kliensből kilép. Win+R vagy Start menü és Futtatás, aztán írd be, hogy „C:\Program Files(x86)\Steam\Steam.exe" -install X:
Az X a DVD meghajtód betűjele legyen, illetve, ha nem az alapértelmezett helyen van a Steam, akkor az elérési út elejét a szerint módosítsd. Jelentkezz be, és a DVD-n lévő setup.exe-vel mehet a telepítés. A patcheket a játék automatikusan letölti majd.

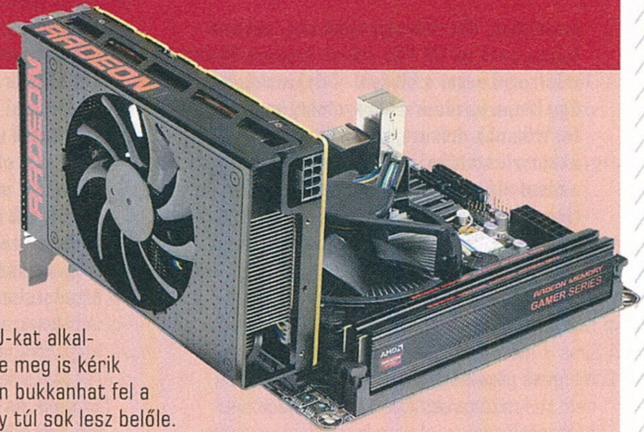
GTX950: ÚJ VERSENYZŐ ÉRKEZETT A KÖZÉPKATEGÓRIÁBA

Az Nvidia sem tétlenkedett augusztusban, amíg mi a tűzijátékot néztük, a cég szépen bejelentette legújabb VGA-ját, ami ár-érték bajnok szeretne lenni, de még kérdéses, hogy az lesz-e. A GTX950 ugyanazt a chipet használja, mint a 960-as, csak letiltottak benne pár shadert és játszottak az órajelekkel, ám ezt leszámítva viszont a nagytestvér minden tudásával rendelkezik. Röviden a számok: 768 shader, amik 1024 MHz-ről indulnak, és 2 GB GDDR5-ös memória, ami effektíve 6600 MHz-en teker. Az első tesztek alapján a kártya az R9 270X szintjét hozza referencia órajeleken. Amit érdemes kiemelni a tudásából, az az, hogy a multimédiás részlege már a H.265-ös (HEVC) kódolást is támogatja, és lassan minden stream és videó abban lesz. Ha bekúszik a kártya ára 50 ezer forint alá, akkor jó vétel lehet, egy MOBA játékosnak például bőven elég mindenre.

ÚJ ALAPLAP-FORMÁTUM AZ INTELTŐL

Az IDF 2015-ön rántotta le az Intel a leplet az új szabványáról, ami azoknak szól, akik még a Mini-ITX-et is túl nagynak tartják, ám az apró PC-k (mint például a NUC-ok) limitációival nem akarnak barátkozni. Az „5x5" alaplapok 147x140 milliméteresek lesznek (tehát nem innen van a név), DC tápellátást használnak, fogadnak majd M.2 meghajtókat és lesz rajtuk LGA foglalat, tehát szabadon cserélgethető bennük a processzor, nem úgy, mint kisebb társaikban. Persze a méretnek most is ára van, a Mini-ITX-hez képest ezen az apróságon csak SODIMM memóriafoglalatok férnek el, a PCI-E x16 csatlakozóról pedig le kell mondani, tehát a grafikus vezérlő csak az lehet, ami az adott processzorban van.

R9 NANO: ÓRIÁSI IZOMZAT, BORZASZTÓAN KIS HELYRE ÖSSZEZSÚFOLVA



Megérkezett az AMD harmadik olyan kártyája is, ami a vadonatúj Fiji lapkát használja. Az R9 Nano felbukkanása persze nem túl nagy meglepetés, mert már egy ideje leleplezték, de akkor még fogalmunk sem volt arról, hogy mire lesz képes. Az AMD annyit mondott, hogy simán hozza majd az előző csúcskártya, a 290X teljesítményét, miközben kis túlzással fele annyit fogyaszt, és egy mini-ITX-es alaplapról sem lóg le. Tényleg így lett, a Nano mindössze 15 centiméter hosszú, nyers erőben a specifikációja alapján pedig közel áll a Fury X-hez. Megmaradt a 4096 shader, semmit nem tiltottak le belőle, a HBM chipek is ugyanúgy 512GB/s-os memória-sávszélességet adnak, mindössze az órajel csökkent egy kicsit, 1 GHz-re, mint maximális Turbo órajel. Ez így elsőre elég hihetetlennek hangzik, de a mi tippünk az, hogy az AMD válogatott GPU-kat alkalmaz az új kártyán, amik alacsonyabb feszültségen is elmennek. A különlegességnek persze meg is kérik az árát, ugyanonnan indul, mint a Fury X, tehát 649 dollárról. Valamikor a hónap folyamán bukkanhat fel a boltok polcain, de ha helyes a sejtésünk a válogatott chipekről, akkor nem valószínű, hogy túl sok lesz belőle.

SZINTET LÉP A GEFORCE EXPERIENCE VIDEÓS RÉSZE

Az Nvidia egyre többféle módon próbálja kihasználni a GPU-iban lévő hardveres encodereket. A ShadowPlayjel már régóta felvehetünk játékmenet-videókat, és a legfontosabb streamer szolgáltatókat is támogatják már a cég szoftverei, így akkor sem kell a processzorunkra plusz terhet róni, ha például Twitchen szeretnénk streamelni. Na de nem mindenki akarja az egész világnak mutogatni, hogyan játszik valamivel, a legtöbben csak a barátaikkal mókáznának, ám jelenleg elég körülményes összehozni egy közös partit. Ezen fog segíteni az Nvidia következő GeForce Experience-e, aminél elég lesz egyet kattintani, beírni a barátunk e-mail címét, és már kapja is az invitáló levelet, amiben ha rákattint a linkre, már csatlakozhat is hozzánk. Az egyetlen feltétel, hogy Chrome böngészőt futtasson, mert ahhoz lesz csak megfelelő plug-in. A szoftverben integrált hang alapú chat is helyet kap, a barátunk játszhat is velünk, és át is veheti az irányítást, ha engedjük (például, hogy megmutasson valamit, átsegítsen minket egy részen, stb.). Mindez ráadásul csak a jéghegy csúcsa, a játékok kapnak egy Share Overlay menüt, ami úgy működik majd, mint például a Steam in-game menüje. Bármikor behozhatjuk, egy kattintással indíthatunk rajta felvételeket, megvághatjuk, amit csináltunk, és már tölthetjük is YouTube-ra, anélkül, hogy kilépnénk a játékból. Talán mire a kezeitek közé kapjátok az újságot, már kint lesz a szoftver bétaváltozata.

STEAMOS-ES MAROKKONZOL ÉRKEZIK

Ez pedig ugyebár azt jelenti, hogy egy apró PC-t foghatunk majd a kezeink között. Éppen ezért túl nagy teljesítményre nem szabad számítani, AMD Jaguar processzormagokat és egy belépőszintű Radeont rejt a miniatűr masina, aminek 5 colos érintőképernyője 1280x720-as felbontású lesz. A vezérlők kialakítása olyan, mint a legfrissebb Steam kontrolleren, tehát jó eséllyel minden viszonylag kényelmesen játszható lesz rajta, de nem ezen fogjuk végigvinni a Crysis 3-at. A tervezőcég szerint azonban olyan címekkel vidáman ellesz, mint a Dota2, a Half Life 2 vagy a Civilization V. Bővebb infókat a készülékről majd csak november 10-én kapunk, amikor elindul az előrendelés. Onnantól kezdve azonban még egy egész évet várni kell a Smach Zero nevű gépre (eredetileg Steamboynak hívták, lehet, hogy jogi okok miatt kellett lemondaniuk róla).

ÓRIÁSI ADATTÁROLÓ-KAPACITÁSSAL RENDELKEZŐ NAND FLASH CHIPEK A TOSHIBÁTÓL

Bár még várni kell egy kicsit rájuk, a Toshiba már működő mintapéldányokat gyártott olyan 48 rétegű chipekből, amik TLC technológiásak, tehát 3 bitet tárolnak cellánként. Egy-egy ilyen apróság ennek hála akár 32 GB-ot is tárolhat és a Flash Summiton a cég előadásán már azt nézhettük meg, hogyan lehet ezekből egy tokozáson belül 8 vagy 16 darab egymásra pakolva. A legdurvább esetben ez 512 GB-ot jelent chipenként, és vannak ugye vezérlők, amik akár 16 NAND flash csatornát is képesek kezelni. Bizony, már nincs messze a 4-8 TB-os SSD-k kora, csak bírjuk őket megfizetni!

LETILTOTT SHADEREKET ÁLLÍTGAT VISSZA A CUINFO A RADEONOKON

A processzorok és grafikus vezérlők esetében a letiltott részegységek újraaktiválásának már szép nagy történelme van. Emlékezzünk csak a kétmagos Phenomokra, amik pár gombnyomással négymagossá varázsolhatók voltak, vagy a 9500-as Radeonokra. Most egy CUINFO nevű kis program képes arra, hogy az AMD csúcsmegoldásain (pl. Fiji, Hawaii és Tonga GPU-val ellátott termékek) kapcsolja be a letiltott shadereket, de csak akkor, ha nem lézeres vágással vannak letiltva, csak a BIOS által. Hozzá nem értőknek a próbálkozás kockázatos is lehet és garanciavesztéssel is járhat, így senkit nem buzdítunk a próbára, főleg, hogy a reaktivált részek hibásak is lehetnek, de érdekes lesz látni, hogy az AMD kezd-e ezzel valamit, vagy újra fórumtémák telhetnek meg azzal, hogyan lehet az X nélküli Radeonokat X-esíteni.

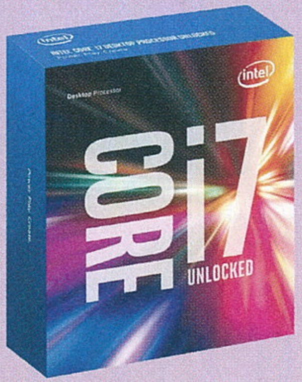
A RAZER SZÍNESBE ÖLTÖZTETNE MINDENT! MEGÉRKEZTEK AZ ÚJ CHROMA PERIFÉRIÁK

Bár a Razertől sosem állt messze a világítás, az utóbbi időben eléggé turbóra kapcsoltak, és szinte mindenből kiadtak egy Chroma sorozatú példányt, aminek az a különlegessége, hogy a szivárvány minden színében pompázhat, csak rajtunk múlik, mi módon világítjuk ki. Egér, billentyűzet, headset? Nem probléma, sőt, még egérpad is van LED-sorral ellátva! Most egy újabb billentyűzet, a DeathStalker Chroma és egy különleges játékvezérlő, az Orbweaver Chroma érkezéséről számolhatunk be. Előbbi egy halk, notebookbillentyűzetes szigetes megoldás, aminek három világítási zónája van, míg utóbbi egy olyan, a kezünk alatt elférő „minibillentyűzet", aminek természetesen minden gombja programozható. Egy ilyennel és egy egérrel már elirányítható bármi kényelmesen. A Razer saját szoftverén keresztül ráadásul összeegyeztethetjük eszközeink világítását, így ha tele vagyunk chromás perifériákkal, akkor mindegyik lüktethet ugyanúgy (éljen a modern technológia, ugye). Az Orbweaver ára 130 euró lesz, a Deathstalkerért pedig 120 eurót fognak elkérni (a sima változata itthon most 29 ezer forint, szóval ennél biztosan több lesz).

A QUALCOMM ÚJFENT A CSÚCSRA TÖR

A Qualcomm nevét talán mindenki ismeri, akit egy kicsit is érdekel a mobilok és táblák világa. A cég világvezető a chipjeivel, amik általában gazdag funkcionalitást kínálnak, megfelelő erővel párosítva minden árszinten. Az utóbbi 1-2 évben a keleti cégek igen erős konkurenciává váltak, így a Qualcommnak fel kellett kötnie a gatyáját, hogy tartani tudja a lépést, de a felső kategóriában eddig sem kellett félteni, és úgy néz ki, hogy ezután sem kell majd. A cég ugyanis bemutatta az új felső kategóriás mindent egybe chipjét, a Snapdragon 820-at. A 32 bites korszakban azzal tudott a többiek fölé emelkedni a Qualcomm, hogy a legtöbb megoldása tartalmazott integrált modemet, és egyedi tervezésű CPU-GPU páros volt bennük. A 64 bites korszak beköszöntével azonban a processzormagok frontján a Qualcomm is áttért a referencia dizájnokra, legalábbis eddig. A mérnökök ugyanis az utóbbi években sem aludtak, és ennek hála elkészült az új Kyro dizájn. A saját tervezésű processzormag jóval erősebb lesz, mint az ARM saját megoldásai, és ennek köszönhetően a Snapdragon 820 összteljesítménye 35%-kal gyorsabb lesz, mint a 810-é, miközben csak fele annyi magot használ (8 helyett 4). A grafikus vezérlő is kap 40% extra izomzatot, ráadásul a 14 nm-es gyártástechnológia miatt a fogyasztás is kedvezőbb lesz. A sorozatgyártás nemsokára beindul, de az első olyan mobiltelefonokkal, amiben az új erőmű dolgozik, csak jövőre találkozhatunk.

BEMUTATKOZTAK AZ INTEL ÚJ SKYLAKE PROCESSZORAI



A Gamescom ideje alatt rajtoltak el a legújabb Skylake processzorok, amik már DDR4-es memóriákkal is képesek együtt dolgozni, 14 nm-en készülnek, és az architektúrájukon is csiszoltak egy kicsit. Az első tesztek alapján azonban elájulni nem fogunk a sebességtől, az előrelépés, amikor van, nagyon marginális, ami azzal is magyarázható, hogy az órajelek nem léptek szintet. Kezdésként csak egy-egy szorzózármentes Core i5-ös és Core i7-es termék jelent meg horroráron, de nemsokára elrajtolhatnak a Core i3-as chipek is, amik már valószínűleg több embert érdekelnek majd. A memóriaszabvány cseréje miatt talán nem meglepő, hogy új foglalatot is kapunk, méghozzá az LGA-1151-et. Kicsit összevissza megy már a számozás, de legalább amelyik hűtő jó volt az eddigi foglalatokhoz, az ehhez is jó lesz, mert a rögzítők furattávolsága azonos maradt.

RAZER DEATHSTALKER CHROMA

Van az a vicc a székellyel meg a hátába vágott baltával, és a csattanóval, hogy viccnek azért durva lett volna – na, valami ilyesmi jut először az ember eszébe, ha meglátja a Razer Deathstalker Chroma árcímkéjét, amin minimum 25 ezer forint szerepel, de inkább 29-30. Azt ugyan már megszokhattuk, hogy a Razer tényleg ütős dizájnjáért a szokásosnál többet kell fizetnünk, de e mellé általában mindig valami különleges alap társult; ha azt nézzük, hogy a Deathstalker egy billentyűzet, akkor az árat látva talán azt gondolhatnánk, a Razer küldött valami olcsóbbnak számító dolgot a mechanikus kategóriába, de nem, a Deathstalker nem a kopogós luxuseszközök kategóriáját erősíti.

És persze ha ismerjük a Razer termékpalettáját, akkor azt is tudjuk, hogy alapvetően ez nem is egy teljesen új hardver, csak a már korábban kiadott Deathstalker felújított, LED-ekkel felpimpelt változata – a gyár az elmúlt egy évben az összes fontosabb termékéből kidobott egy ilyen csicsás luxuskiadást, és valljuk be, ennél jobban kinéző eszközök nem nagyon vannak a piacon, de láthatjuk, hogy ennek meg is kérik az árát.

Hiába persze a rettenetesen magas ár, a Deathstalker egy baromi jó billentyűzet: süllyesztett laptopdizájnja nem csupán a látványt szolgálja (és az ételmaradékok könnyű kisöprésének elősegítését), de a gaming terén is segítséget nyújt. Alig 2 mm-t kell utaznia ahhoz, hogy érzékelje a lenyomást, ami meglehetősen jó értéknek számít, főleg ha azt is számításba vesszük, hogy megörökölte elődje remek anti-ghosting technológiáját, vagyis egyszerre akár tíz gombot is nyomva tarthatunk, akkor se fog megőrülni, és félelmében a Windows se menekül sípolásba, különösen, ha a kütyü gamer üzemmódban működik, amikor még a szerencsétlen Windows gomb is deaktiválásra kerül.

Igaz, ehhez már szükség van az összes Razer eszközt kezelő Razer Synapse-re, a gyár méltán híres kezelőprogramjára, ahol szokás szerint birizgálható a háttérvilágítás (az összes Chroma eszköz 16,8 millió színt képes megjeleníteni, több profil alapján), beprogramozhatók a makrók, és elindítható az adatrögzítés is, melynek során minden leütés rögzítésre, majd kielemzésre kerül, így segítve a felhasználót az eszköze pontosabb használatában.

Hogy ez a luxus megér-e 30 ezer forintot, főleg egy magyar felhasználónak, aki kénytelen lemondani az „í" betűnek dedikált gombról, azt döntse el mindenki az igényeinek és a pénztárcájának megfelelően – az biztos, hogy ebben a kategóriában nemcsak ennél drágább, de ennél jobb eszközt sem fog találni. G

Eszköz: **billentyűzet**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 30.000 Ft**

PRO	KONTRA
– csodás színek – remek dizájn – programozható	– irreálisan drága

FOTOCOPY
számítás- és irodatechnika

Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

Might & Magic
Heroes VII
PC DVD-ROM
Might & Magic
Heroes VII
12
UBISOFT
2015.09.29.
12
www.pegi.info
PC
DVD
© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
UBISOFT

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Mr. Torque

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

INTEGRÁLT GRAFIKA? LEGJOBB!

Tisztelt Team!
Szerintetek lehet ezzel a géppel még valamit kezdeni?

- Alaplap: ASRock e350m1
- Processzor: AMD E-350
- VGA: AMD Radeon 6310 Graphics
- Tápegység: 400W (a márkáját nem tudom)
- RAM: 2 GB

Szerintetek egy GTX 750-et/ R7 260x-et ki tudna hajtani a proci?(Ha igen, akkor tudnál ajánlani gyártót is?(Asus, Gigabyte, MSI, AMD). A cél a Minecraft, a LoL és a Block n Load futtatása max. grafikán 30 fps-sel. Sajnos most csak 45-50.000 forintom lenne a fejlesztésre.
Segítségeteket előre is köszönöm.

MÁTÉ

Kedves Máté!
Sajnos az E-350-es egy elég gyenge APU, a tervezésekor a minimális fogyasztás volt előtérbe helyezve, és nem a teljesítmény, így én lebeszélnélek arról, hogy e mellé rakj egy erősebb VGA-t. A fejlesztési keret sajnos nem teszi lehetővé, hogy nulláról építsünk egy új gépet, de nincs baj, van megoldás! Legalábbis egy javaslatom lenne. A Block n Load gépigényét ugyan nem ismerem, de a Minecraft és a LoL alá szerencsére nem kell egy atomerőmű, főleg ha csak a 30 fps a cél. A felbontást még jó lett volna tudni, mert nem mindegy, hogy Full HD-t vagy valami kisebbet akarunk kihajtani; én most a Full HD-ból indulok ki, maximum jobb lesz az fps.
Tehát, én a helyedben eladnám az alaplapot (és így processzort) a memóriával együtt, és vennék egy új alaplap-memória-AMD APU triót, az újakban ugyanis simán van olyan integrált videovezérlő, ami elég pl. a LoL-nak. Fontos, hogy ilyenkor az alaplapválasztással videokimenetet is választasz, erre figyelj oda. Én tudom ajánlani például a Gigabyte GA-F2A88XM-DS2-t, de azon csak DVI és D-sub kimenet van, ha teszem azt HDMI-re van szükséged, nézz más után, és nem érdemes 1-2 ezret spórolni a chipseten, legyen A88-as. Mivel az integrált videovezérlő háklis nagyon arra, hogy milyen gyors memóriát használsz, ezért minimum 1866-osakat javasolok (pl. HyperX Fury), 4 GB-nyit, és nagyon fontos, hogy kétmodulos kiszerelésben, hogy ki tudd használni a két memória csatornát! (Dupla sávszélesség, csak a megfelelő helyekre kell pakolni őket.) Eddig körülbelül 30 ezer forintnál járunk, és még kell az APU egység. Az erősebbekkel egy kicsit kilógunk a keretből, de megemlítem őket, hátha az eladással együtt beleférnek. Tuning nélkül elég jó az A8-7600-as (26 ezer forint), ha pedig bűvészkednél egy kicsit az órajelekkel, akkor ott az A8-7650K (30 ezer forint). Ha nem akarsz kilógni a keretből, akkor az A6-7400K lehet a barátod. A processzor része elég gyenge, de ezekhez a játékokhoz elég lesz, és a grafikus processzora erősebb, mint az előző generációs megoldásoké hasonló áron. APU-tól függően 49-60 ezer forint lenne a három alkatrész, ha rákeresel YouTube-on, elég sok videót találsz, hogy az AMD APU-kon hogy megy a LoL és a Minecraft (Block n Loaddal még nincs tele a net). Ha később bővítenél, akkor lehet, hogy egy többlépcsős fejlesztést érdemes választani, de ha csak ezek a prioritások, akkor ezzel a megoldással jól elleszel.

AMIKOR AZ ALAPLAP-VÁLASZTÁS PROBLÉMÁS

Sziasztok!
Szeretném fejleszteni a gépemet, de sajnos nem nagyon értek hozzá, ezért a segítségeteket szeretném kérni. Tudtok ajánlani ehhez a procihoz egy jó alaplapot és videokártyát?A költség ne legyen nagyobb 100 ezernél:

- CPU: Intel Core i5 750@2.67GHz
- RAM: 8 GB
- VGA (ennél kell egy jobb): AMD Radeon HD 7700 Series

A válaszotokat előre is köszönöm: BENCE

Kedves Bence!
Sajnos nem kérdeztél egyszerűt, az a helyzet, hogy a processzorod még LGA-1156-os foglalatba passzol, és azóta már kijött néhány új (1155, 1150, 1151), tehát új deszkát kapni hozzá nem egy egyszerű feladat. Éppen ezért ajánlani sem tudok semmit, mert körülbelül az „ami van" szabály érvényesül. Csak annyit tudok javasolni, hogy nézz körül a használt piacon is, mert sokszor ezek az alaplapok, ha kaphatók is valahol, beragadt áron mennek, borzasztóan túlárazva. Mivel 100 ezer forint a limit, ezért a GTX970/R9 290 duó kiesik VGA-fronton, a következő lépcsőfok pedig most egy elég nagy ugrás, a GTX960/R9 380 páros. A GTX csak tuninggal bírja tartani a lépést a 380-assal, de szinte minden kapható példány gyári tuningos, úgyhogy elég közel van a teljesítményük egymáshoz. A Radeon mellett szól, hogy kicsit jobban bírja a magasabb felbontásokat és a FreeSyncet is támogatja. Ezenfelül van még rajta TrueAudio, amit sajnos alig használ valami. A GeForce mellett szól, hogy kevesebbet fogyaszt, ezért általában halkabbak is a rá épülő kártyák, G-Syncet támogat, megy vele a PhysX és a multimédiás része nagyon ki van gyúrva, támogatja a H.265-ös tömörítést is, tehát eléggé időtálló. Ha ebből valamire felcsillant a szemed, akkor már tudod is mit válassz, és megfontolásra érdemes még egy 4 GB-os példány is, ha valamelyikből épp látsz jó áron. (A játékos kérdésedre pedig: talán az amerikai PS Store-ban még fent van.)

MINDIG AZOK A FRÁNYA SZOFTVEREK...

Helló!
Nemrég összeraktam egy gépet magamnak, és sok botladozás után minden futott. Azonban ma felraktam a Windows 10-et, és ugyanaz lett a problémám, mint amikor először kapcsoltam be. Azt írja, hogy nincs internet kábel bedugva, illetve hogy nincs internet. Egy MSI 970 Gaming alaplapom van, és amikor újra akartam rakni az illesztőprogramot, letöröltem, de nem telepítette vissza. Nem tudom, mi lehet a baja, WiFi van. KORNÉL

Kedves Kornél!
Valószínűleg a probléma gyökere az, hogy nincs fent a driver. Ha felmész az MSI honlapjára és kikeresed az alaplapodat, akkor megtalálod a hozzá illeszkedő legfrissebb szoftvert, töltsd le azt, és rakd fel. Ha továbbra is fennáll a probléma, akkor érdemes megnézni, hogy nincs-e beüzemelve bármilyen olyan program (például virtuális gép környezet), ami létrehozott egy virtuális hálókártyát. Ezt a „Hálózati és megosztás központ"-ban tudod megnézni az adapterbeállításoknál. Itt a hálókártyádat érdemes letiltani, várni egy kicsit, majd újra aktiválni. Ha ez megoldja a problémát és van virtuális kapcsolatod, akkor az lesz a gond. Esetleg a WiFi is okozhatja, ha nem azt akarod használni, tiltsd le. A végére pedig meghagytam a varázsmegoldást: ha semmi sem segít, húzd ki a hálókábelt, áramtalanítsd a gépet (tehát tápkábel is kihúz), menj el kocogni, felüléseket csinálni, stb., fél óra múlva dugdoss vissza mindent, és kapcsold be a gépet. Lehet, hogy hülyeségnek hangzik, de néha működik.

NEM PATRIK AJÁNLANI VGA

Kedves Patrik!Videokártya-vétel előtt állok, csak még nem tudom, hogy pontosan milyet kellene vennem, mert annyira nem értek a hardverekhez. A konfigom a következő:

- 4 GB RAM (bővíteni fogom)
- Radeon X1650 Series videokártya
- Intel Core i3-3240 @ 3.40 GHz

Játékra kellene, főleg WoW, Heroes of the Storm és Skyrim (mod nélkül). BEARCASH

Kedves Bearcash!
Nem te vagy az első, és bár tudom, hogy a szerkesztők néha nosztalgiából be copy-pastelik fent Patrik nevét, attól én még nem ő vagyok. :) Felbontást és árat nem írtál, de mivel a mai videokártya-kínálat mellett ezen játékoknak nincs túl nagy igénye, szerintem elég ha egy R7 260X-et vagy egy GTX750(Ti)-t veszel. A processzorod egyébként erősebbel is elbírna, szóval ha időtállóbb megoldást szeretnél, akkor javaslom a GTX960/R9 380 duót, amit egy másik levélben már kitárgyaltam.

TÁPON NEM SPÓROLUNK, CSAK HA MUSZÁJ!

Kedves PC Guru!
Van egy elég nagy problémám. Nemrégiben kaptam egy új gépet, melyet egy Akyga Basic AK-B1-500 W-os táp hajtott. A gépemben egy gyengébb videokártya (AMD Radeon HD 6670 1GB) volt. Miután megkaptam, azután a táp kb. egy-másfél hónap alatt múlt ki. Majd a garanciának köszönhetően kicseréltük egy ugyanolyanra, és úgy döntöttünk, hogy adunk neki még egy esélyt. A cserével együtt kaptam egy új GIGABYTE NVidia GF GTX 960 4GB 128 bites videokártyát, aminek adtam egy nagyobb terhelést (nem a maximum terhelést), majd 2 perc GTA V-után meg is halt a táp. Ezek után úgy döntöttünk, hogy veszünk egy erősebbet, de úgy őszintén nem vagyunk ilyen dolgokban annyira otthon, és éppen ebben kérnék tőletek segítséget, hogy milyen tápot vegyünk, ami nem olyan eget rengetően drága, még is jó. A gépem egyéb adatai:

- Processzor: AMD FX 6100
- RAM: 2 db 4 GB Fury HyperX
- Alaplap: ASUS M6A78-MÉX3
- Egyéb: 2 db Samsung merevlemez, 1 DVD lejátszó, illetve a gépház is fogyaszt (XDL Happy)

Válaszotokat előre is nagyon köszönöm!

ANDRÁS

Kedves András!
Sajnos ez az Akyga táp inkább való ajtótámasztéknak, mint éltető energiát adó egységnek a gépházon belül. Épp ezért most jöjjön egy tipp mindenkinek! Az olcsó tápok azonfelül, hogy sokkal rosszabb minőségű alkatrészekből állnak, mint drágább társaik, sokszor még alapvető védelmi funkciókkal sem rendelkeznek (például túlfeszültség ellen), és ami a legfontosabb: a 12 V-os tápágukon a közelében sincsenek a rájuk írt teljesítménynek. Ez ugye papíron egy 500 wattos táp, de ha megnézed, mire képes 12 V-on, amit a gépedben lévő legtöbb eszköz használ, akkor kiderül, hogy csak 264-re.
Van egy minimum szint, ami alatt nem érdemes tápot választani, legalábbis olyan gépbe semmiképpen, amiben komolyabb fogyasztók is vannak. Én ezt a minimumot általában a Chieftec olcsóbb tápjainál húzom meg, azokból még a 400-450 wattosak is erősebbek, és 10 ezer forint környékén lehet őket kapni, ha szerencséd van kicsit alatta (egy GPS-450A például kerek 10 ezer). Kicsit feljebb már kapni olyan tápokat is, amik több kisebb helyett egyetlen erős 12 voltos tápággal rendelkeznek, ezek a legjobbak. Az olcsóbbak közül kiemelem a Cooler Master B500 v2 500W-t (13-14k) és a Corsair VS450-et. Három év garisak, és 400W felett van a 12 voltos águk, jó eséllyel a következő gépedet is kiszolgálják. Egyetlen dologra figyelj nagyon oda: sokan nem szoktak gondolni rá, hogy egy tápnak milyen típusú kábelei vannak, és azok milyen hosszúak! Az XDL nem egy óriási ház, de azért érdemes leellenőrizni a méreteket, nehogy otthon érjen meglepetés. Főleg alsó tápos házaknál szokott gondot okozni a kábelhossz.

NOTEBOOK-TUNING

Van egy laptopom i7-4510U procival. A kérdésem az, hogy feljebb lehet-e vinni az órajelét, és érdemes-e? (Gyorsabbak lesznek tőle a játékok, és ha igen mennyivel?) A processzor tuningolása biztonságos keretek közt kéne. Üdv

MUMUS

Kedves Mumus!
Jelenleg nem igazán vannak tuningolható Intel processzorok a notebookokban, és régebben is, amikor volt rá lehetőség, a legtöbb notebook BIOS nem kínált rá opciót. Ezek az alacsony fogyasztásra kihegyezett processzorok tudom, hogy idegesítően tudnak viselkedni, mert néha leveszik az órajelüket, hogy beférjenek a TDP keretükbe, de hát ilyennek készültek. A Skylake processzorokról volt egy bejelentés, hogy év vége felé lesz olyan mobil változat, ami feloldott szorzóval érkezik, tehát állítgatható lesz az órajele, de valószínűleg az a négymagos családokból fog kikerülni, ott is a gamer notebookokba szánt erőművekből, jó eséllyel túlárazva. Az egyébként, hogy gyorsabbak lesznek-e a játékok, nemcsak a processzortól függ, hanem, hogy milyen grafikusvezérlő van mellette. Jelen esetben például, ha az integráltat használod, akkor a prociTuning egyébként sem segítene.

FPS ESÉS PÁR PERCENKÉNT MITŐL LEHET?

Sziasztok, PC Guru-sok!
Már több mint tíz éve hűséges olvasótok vagyok, s most szeretném a segítségeteket kérni, mert nem tudom biztosan, hogy mi lehet a probléma. Nem kell, hogy berakjatok az újságba, egyszerűen csak megoldást keresek.A gépem paraméterei a következők:

- Alaplap: ASRock 990FX Extreme3
- Processzor: AMD FX-8320 (nincs húzva, mert nem értek a tuninghoz)
- Hűtő: Cooler Master Hyper TX3 EVO
- Memória: 8 GB DDR3 1333 MHz
- Videokártya: SAPPHIRE 11244-00-20G R9 390 8GB GDDR5 NITRO PCIE (előtte Sapphire 7870 2 GB volt)
- Merevlemez: WDC - 500 GB - SATAII + 2TB winchester tárolásra + 60 GB OCZ SSD rendszermeghajtónak
- Tápegység: CHIEFTEC CTG-750C 750W
- Monitor: Benq G2222HDL (alapvetően Full HD-n játszom, bár az új VGA-nak és a VSR-nek köszönhetően néha megnézem a magasabb felbontásokat is.

A problémám az, hogy a játékok alatt, kb. 15-30 perc eltelte után jelentős fps dropot tapasztalok (értem ezalatt, hogy 80 - 100 fps-ről 20 alá esik az érték, tehát kvázi játszhatatlanná válik). Ez kb. 30 másodpercig tart, majd néhány percig újra minden rendben, aztán újra leesik. (Játékok, ahol ezt tapasztaltam pl. The Crew, F1 2014, Neverwinter, de régebbi játékok is, pl. F.E.A.R.). Utánaolvastam, s különböző fórumokon azt írták, hogy vagy a melegedés, vagy az alaplap nem megfelelő CPU áramellátása okozza a problémát (az alaplapom csak 4+1 fázisú).
Szerintetek mi lehet az oka? Tudnátok olyan programot ajánlani, ami historikus adatokat mér az egyes alkatrészeknél, s vissza tudom nézni azokat (AIDA mindig csak a pillanatnyi állapotot mutatja). Melyek az optimális értékek a konfigomnál CPU, alaplap és VGA tekintetében idle módban és terhelés alatt? Pl. a videokártyám terhelés nélkül alapjáraton 45-50 fokos, az előző 7870-es bőven 40 alatt volt. Egyébként maga a probléma az előző kártyámnál is jelentkezett, csak nem ilyen élesen.
Ha alaplapot kell cserélnem, mit ajánlanátok? Szíves segítségeteket előre is köszönöm!

GERGŐ

Kedves Gergő!
Ez tényleg úgy hangzik, mint egy túlmelegedéses probléma. Az óriási fps-esésből pedig valószínű, hogy a CPU lesz a ludas, és nem a grafikusvezérlő, bár a 390-es az egyik legforróbb VGA a piacon. Annál a normális értékek simán 90 fok körül lehetnek, nem kell megijedni ettől, az FX proci viszont más tészta. Az AMD igazából nem ajánlja, hogy 62 fok fölé menjenek, a foglalat pedig papíron maximum 70 fokon érzi még jól magát.
A grafikusvezérlő órajeleit és hőmérsékletét a GPU-Z-vel vagy az MSI Afterburnerrel lehet jól monitorozni (kérheted még azt is, hogy fájlba mentse, így fagyás esetén vissza lehet nézni).
A CPU-ra a legegyszerűbb szoftver a RealTemp, annak nincs idődiagramja, de jegyzi az indítása óta mért legmagasabb és legalacsonyabb hőfokokat. Az Afterburner képes együttműködni a HWiNFO-val, és akár játék közben is mutatni az aktuális hőmérsékleteket.
A legjobb azonban, ha csinálsz egy stressztesztet. Prime 95 több szálon a processzornak, FurMark a VGA-nak (bár ez manapság nem maximális terhelés). Ha a processzor elkezd hibázni Prime alatt, akkor érdemes megnézni, hogy a HyperTX rendesen van-e pasztázva, és a ház jól szellőzik-e. Mert ha például túl sok kábel állja a levegő útját, és nincsenek ventilátorok, amik átmozgatják a levegőt, akkor könnyen bennragadhat a meleg és az problémákat szül.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szia-hello-szevasztok! Havi levrovunkat egy lesújtó hírrel vagyok kénytelen kezdeni: itt a szeptember, vége a vakációnak. De mostanra már biztosan sejtitek ezt, hiszen túl vagytok a 40 fokos melegben megtartott tanévnyitón, beraktátok a zsírkrétákat a tolltartóba, és kihegyeztétek a ceruzáitokat. Hú, de perverzül hangzott ez. (Sóhaj... *zipp* – Chocho) A lényeg, hogy végre megint ott ültök az iskolában, aminek én csak örülni tudok, mert... mert egy gonosz kis manó vagyok, és a legszebb öröm a káröröm. Egyébként ne aggódjatok, ha vége a sulinak, sokkal jobb lesz. Ja nem is... Hahahaha (sátáni kacaj folytatódik a következő oldal aljáig).

EGYÉBKÉNT JÓ FEJ VAGYOK

Sziasztok Gurusok! Egy rendkívül furcsa ügyről van szó: Chris fejéről. Valami mágikus kisugárzása lehet, mert ahányszor csak meglátom, arra ösztökél, hogy olvassam a Ggurut. (Igen, tényleg van benne valami mágikus. Nekem folyton röhögnöm kell a láttán. – Chocho) Csak szeretnék szólni, hogy mágia használata a médiában szigorúan tilos! Köszönöm! Rajongótok,

GERGŐ

Azt soha nem titkoltam, hogy sötét mágiával igyekszem az újság megvásárlására ösztökélni az olvasókat, de ehhez a ti segítségetekre van szükségem. Ugyanis ahhoz, hogy mágiám kiteljesedjen, minden megvásárolt Gurut körbe kell adni a családban és az ismerősök körében, hogy amikor elolvassák, rögtön rabjaivá is váljanak. A legerősebb hatást persze csak úgy tudnám kifejteni, ha teleragasztanám arcképemmel a magazint, de ezt nagyon nem hajlandók az irodában dolgozó tündemanók megengedni, ami miatt már legalább két tucat kollégát kellett lecserélni az elmúlt időben. Kérdezzétek csak meg Chochót! (Ezt sem megerősíteni, sem megcáfolni nem tudom – Chocho) Ez egy örök harc számomra, amit sajnos minden áldott nap meg kell vívnom. De mivel ezt értetek teszem, édes számomra e teher. Egyébként az ominózus képen, amin valószínűleg megpillantottál, nem is én voltam, hanem Böjtös kolléga, akin épp aznap szaladt át a fűnyíró, ezért megszólalásig hasonlított rám. Hátulról. Fentről. Csak a fél fejét mutatva.

A GÉP NÉLKÜLI ÉLET NEM IS ÉLET?

Kedves Chris! Olyan dolog történt velem, amit nem kívánok egyetlen gamernek sem. A történetem július elején veszi kezdetét, amikor is a laptopom kezdte felmondani a szolgálatot. Miután az egyik kezemmel kellett kitámasztanom a képernyőt, hogy lássam, mit is csinálok, elhatároztam, hogy veszek magamnak egy új gépet. Szerencsém volt, mivel a közeli számtech-boltban a kvalitásaihoz képest (4. generációs Intel Core i7-4710HQ processzor, 16 GB RAM, 2 TB HDD, 4 GB AMD Radeon videokártya, full HD kijelző) szinte nevetségesen olcsón kaptam kézhez az új vasat. **Persze, ezt én is olcsón adtam volna.** Nagyon megörültem neki, és ennek okán megvettem a tavalyi év legjobb játékát, a Dragon Age: Inquisitiont, melybe azóta már több mint 70 órát fektettem. Aljas módon a továbbhaladást meghiúsította életem első MMORPG-je, a The Elder Scrolls Online (nem vagyok nagy híve az MMO-knak, de az írásod meggyőzött, meg szeretem a TES sorozatot). **Úristen! Te olvasod a cikkeim?! Meg vagyok hatódva, de nagyon. Egyébként egyszer én is elolvastam valamelyiket, és teljesen jó volt. Meg is lepődtem, mikor megnéztem, hogy ki írta.** Fogalmam sincs, hogy hány órát fektettem bele, de még mindig nem lehet abbahagyni. Minden nagyon jól ment egészen augusztus második hétvégéjéig. Nem tudom, hogy az nem tetszett-e a gépnek, hogy végre elhatároztam, megcsinálom unokatestvérem esküvői videóját, vagy az, hogy a TESO-ban elértem a 40. szintet, de minden figyelmeztetés nélkül teljesen leállt az egész rendszer, és újraindításkor már be sem tudtam jelentkezni a Windowsba, és mindig más hibára hivatkozott. **Laptopok, pff. Esküszöm, ha tehetném, minden gamerlaptopot bezúzatnék. De most biztosan csak a „Lécci, nincs kedved megnézni a gépemet, mi lehet a baja, mert nagyon lelassult és újra kéne telepíteni." mondatok visszhangoznak a fejemben, és csak ezért érzem ezt a dühöt.** Játékra nálam mindig is az asztali PC számított PC-nek, a többi csak méregdrága fűtőtest. De mégsem ez volt az igazi tragédia, hanem a javítási procedúra. A Toshiba (haha, Toshiba, ennek a nevében is benne van, hogy HIBA) elméletileg garantál egy háztól házig javítást, 48 órán belül vissza is küldi a gépet megjavítva. Két napig nem jött senki, aztán felhívtam őket és nem értették, hogyan fordulhatott ez elő, majd egy pénteki napon jöttek érte. A rákövetkező kedden betelefonáltam, hogy hol tart a javítás, mire a válasz az volt, hogy még nyilvántartásba se vették, és a hosszú hétvége miatt nem is reménykedjek abban, hogy ezen a héten visszakapom. **Upsz. Lehet, hogy félretelefonáltál, aztán a telefon túlvégén lévő vicces figura vitte el a géped „javításra".** Az így eltelt majdnem két hét kissé furcsa volt számomra, hiszen elmaradtak a kalandok Tamrielben és Thedasban, nem jöttek a DOOM 3 szörnyei vagy a Bioshock elmebetegjei, hogy kérik a golyót a fejükbe. Az első pár nap gép nélkül elég nehéz volt, de aztán kezdtem hozzászokni a helyzethez, és találtam más módot arra, hogy ne unatkozzak. A lelket a PC Guru tartotta bennem. Tudom, már sokan írták nektek, de én is csak ismételni tudom a többieket, ÉLETMENTŐK VAGYTOK. Tavaly szeptember óta veszem a Gurut (hiába, egy filmszakos egyetemista mit is olvasson), és mostanra sikerült a 2013/06 számtól az e havi (2015/08) számig beszereznem a magazint. Így a fölösleges szabadidőmben a korábbi számok részletesebb áttanulmányozásába kezdtem, és az is eszembe jutott, hogy mikor végre visszakapom a gépemet (ezt a levelet a családi asztali gépről írom), akkor majd talán jelentkezek a Tesztelj velünk! pályázatotokra is. Ezért köszönöm, hogy segítettetek megóvni attól, hogy teljesen becsavarodjak! Hálás olvasótok,

DÁVID

Nincs mit, nincs mit! Csak tesszük a dolgunkat. Ugyan, nem kell csoki, hagyd a fenébe a virágot, de a borítékot azért itt hagyhatod. Tényleg örömünkre szolgál összerakni a magazint hónapról hónapra, főleg az ilyen levelekért éri meg a dolog. Egyébként visszakaptad már a géped, vagy még mindig az erotikus könyvtáradat válogatják a szervizes srácok? Dolgoztam szervizben, ne tudd meg, miket hagytak fent egyesek a gépeikben. Úgynevezett titkos könyvtárakban, hahaha. De neked biztosan nem volt olyanod, bocsi a feltételezésért is (remélem shift+del kombóval törölted, hogy a kukából se tudják visszaszedni). De a viccet félretéve, minden tiszteletem a tiéd. Két hétig gép nélkül, elég kemény lehetett. Én tuti, hogy haza se mentem volna a szerkesztőségből, ha velem történt volna hasonló. (Két hét gép nélkül = két hét pornó nélkül?! – Chocho)

ROFL

Sziasztok kedves PC Gurus srácok! Láttam a nyereményjátékot, hogy egy Baldur's Gate és egy Saints Row 4 a tét. Főleg a Baldur's Gate kellene a gyűjteménybe, de

azért a másikat is elnyomogatnám, mint kecske a káposztát. **Itt most egy képzavar keletkezett a fejemben, amit csak nagyon nehezen tudok kiverni belőle. Pfuj.** Éppen ezért arra kérlek titeket, hogy "lécci, hadd én nyerjem meg" (Oké, tiéd! A borítékot a címemre küldheted. – Chocho). Ha gondoljátok, csomagolhattok hozzá még pár játékot, ami nem kell. De olyan is jöhet, ami kell. Egyébként csak nemrég kezdtem el újra venni az újságot, utoljára még 2006-ba vettem. De szerintem akkor jobb volt! (Nem lehetett, még nem dolgoztam itt, hazudsz. – Chocho) Most lehet, hogy rátok tör az epilepszia, meg felmegy a vérnyomásotok, de ez van. (Sokat gondolhatsz magadról, ha azt hiszed, hogy a véleményed miatt felmegy nekem bármim is. ☺ – Chocho) Még az újság illata is jobb volt, mindig megszagolgatom előtte, mielőtt el kezdem olvasni. Egyébként a wilson az a wilson, aki annak idején az 576 konzolban is publikált? Ha hülyeséget kérdezek, akkor kéretik elnézni, ha meg nem akkor nem. **Igen, ő az. De nem kérdezel hülyeséget, hanem mondasz. méghozzá itt:** Nyugodtan belerakhatjátok a levelem az újságba is, bár szerintem nem mutatna jól ott a sok „kiráj a pécé guru, imádlak titeket." vagy „a fejlett gamer társadalom" című pszichológiai tanulmányú levelek mellett. Értitek. Félreértés ne essék, én is csíplek titeket, csak szerintem a popónyalásnak a kellemetlenebbik formáját sokszor megkapjátok. A játékokat pedig majd várom! Minden jót nektek, további sok sikert! **DÁVID**

Erre a levélre először csak egy nagy LOL felirattal akartam válaszolni, de mivel rendes nevelést kaptam szüleimtől, visszafogtam magam. Nem is tudom, hol kezdjem. Áh, hagyjuk. LOL!
A fenébe, az a fránya nevelés, válaszolok rendesen: nem kapsz semmit, mert lemaradtál a Levrov leadási határidejéről, és mert utállak. (Én is, én is! – Chocho) Ezzel a késéssel egyébként nem voltál egyedül, olyan fél tucat levélíró küldte el egy-két héttel a leadás után a mondandóját, de mivel ahogy mondtam, én rendes nevelést kaptam (sokakkal ellentétben, khm), ezeket a leveleket nem dobom ki, mert így bekerülhetnek a következő számba. De ők is csak akkor nyerik meg a sok értékes ajándékot, ha eleget nyaliznak. De mivel te nem nyaliztál elég sokat, sőt, ezért csak egy LOL feliratot kapsz. LOL! (Engem meglepett a leveled, vagyis inkább a hangvétele. Mintha csak azt hinnéd, hogy ez a rovat a popónyalásra született. Ha vettél volna Gurut 2006 előtt is, tudnád, hogy Brazil idején nagyon más szelek fújtak. De hát aki konkurenciát olvasott Guru helyett, az meg is érdemli. ☺ – Chocho)

A MI KICSI TITKUNK

Helló, kedves Guru team! Egy ideje elkezdett foglalkoztatni a következő gondolat: hogy lehet az, hogy a lap mindig ilyen jó? (Nem is jó, az előbb monda Dávid!!! – Chocho) Szerény személyem már 2011-óta veszi a lapot rendszeresen, és nem találok hibát! **Látod Dávid, így kell kezdeni egy levelet! Semmi nyali, csak a színtiszta, szívet melengető igazság. Ha azt hiszed, hogy mögöttes szándékok lapulnak az ilyen kedves szavak mögött, akkor tévedsz!** De most inkább belemennék az apróságokba. Olyanokba, hogy eltűnt a konfiguráció-ajánló, kicsit sok a konzolos teszt, és nincs elég hely a Levrovnak. De ezek felett még szemet lehet hunyni. Talán az emberek többsége a dizájn miatt veszi a lapot, meglátják a színes, szagos, látványos borítót és bepakolják a kosárba. **Ajaj. Pedig olyan jól kezdődött ez a levél.** Bate is elment, ami egy fájó pont számomra, de viszont tény, hogy egyre több a női tag a csapatban, ami kicsit ellensúlyozza a dolgot. (És Chocho is elment. TESSÉK SZOMORÚ LENNI – Chocho) Ja és persze ott vannak még az egér és billentyűzet bemutatók, a friss játékhírek, botrányok (Mint ez a levrov? – Chocho), a frappáns CD melléklet **CD?! CD?!?! Mikor tetted te be azt a lemezt a DVD-meghajtódba (!) utoljára?**, meg a nem várt (mellesleg nagyszerű) teljes játékok. Szóval áruljátok el, mi a titkotok! Üdv, **LÁSZLÓ MÁTÉ**

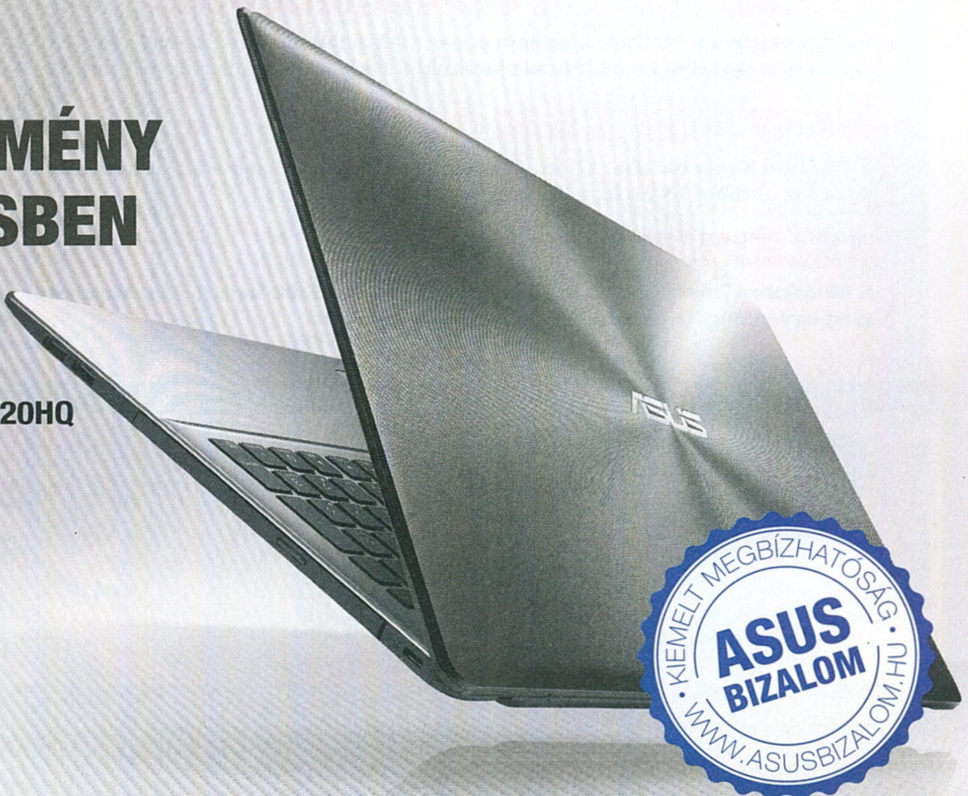
Én nem értem, miért írta Dávid egy levéllel ezelőtt azt, hogy sok a nyalis levél, mikor nem is. Ezt is csak azért tettem be, hogy bebizonyítsam annak ellenkezőjét. A titkunkat sajnos nem fedhetem fel előtted, főleg nem itt, nyilvános fórumon, amit a konkurencia is előszeretettel olvas azért, hogy tanulhassanak belőle, de legyen elég annyi, hogy ilyen jók vagyunk. Egyébként pedig a női tagjaink létszáma épp most feleződött meg, a kettőből már csak egy lány bírta azt a féktelen tempót, amit mi diktáltunk számukra, de van egy olyan érzésem, hogy Lort nehezebb lesz lemorzsolni. Ő egy igazi pusztító, aki úgy falja a rábízott munkákat, mint Chocho a Somogyit.

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

GAMER TELJESÍTMÉNY ELEGÁNS KÖNTÖSBEN

X550JX
- INTEL® CORE™ I5-4200H / I7-4720HQ
- 4 GB DDR3 MEMÓRIA
- 500 GB
- NVIDIA GTX 950M 2 GB
- 15,6" HD 1366X768

184 900 Ft-tól



digiprime.hu
WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

MONDO GAMES

PC GURU SHOW

A TAVALYI RENDEZVÉNY UTÁN SZINTET LÉPÜNK: IDÉN KÉT NAPON ÁT, A HUNGEXPO „D" CSARNOKÁBAN LESZÜNK A MONDOCON KERETEIN BELÜL, A TAVALYI ÉVHEZ HASONLÓAN JÁTÉKBEMUTATÓKKAL, HATALMAS ESPORT VERSENYEKKEL!

+ PRÓBÁLD KI AZ ŐSZ LEGNAGYOBB JÁTÉKSIKEREIT!

Igyekeztünk összeszedni az ősz összes fontosabb játékát, hogy első kézből, egérrel, billentyűzettel vagy épp kontrollerrel a kezedben vihesd próbakörre őket!

+ VÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG

Megtetszett egy játék, ami már megjelent, és amit esetleg kipróbáltál? A PC Guru Show-n üzemelő boltban akár meg is veheted!

+ ESPORT BAJNOKSÁG

Szeretnéd megmutatni, hogy te vagy a csapatod a legjobb a League of Legendsben, a StarCraft 2-ben, a Heroes of the Stormban vagy a Hearthstone-ban? Akkor várnak az eSport-versenyeink: a League of Legends bajnokság nyerteseit pénzjutalomban részesítjük!

+ TALÁLKOZZ A GURU ÍRÓIVAL!

Természetesen a PC Guru magazin egész stábja jelen lesz az eseményen, a színpadon mutatva be a kiállított játékokat. Ha pacsizni akarsz, várunk!

+ HELYSZÍN ÉS IDŐPONT

A PC Guru Show október 17-én, délelőtt 9:30-kor nyitja meg a kapuit, ráadásul másnap, október 18-án is, a Hungexpo "D" csarnokában.

+ BELÉPÉS

A Mondocon Games PC Guru Show-ra való belépő 3500 forintba kerül: az összeg egy bizonyos része a helyszínen levásárolható!

BŐVEBB INFORMÁCIÓK: HTTP://SHOW.PCGURU.HU

PlayON! www.playON.hu

digiprime.hu

CENEGA

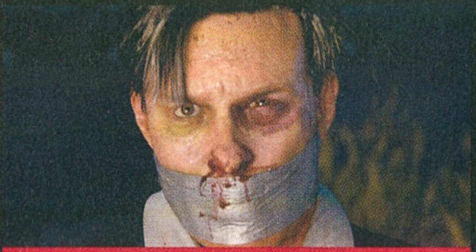
MONDO GAMES

GamerEvents

A belépő megvásárlása egy fő belépésére jogosít, abban az esetben, ha elfogadja a rendezvényszervező által megszabott feltételeket és tudomásul veszi, hogy köteles betartani a rendezvény helyszín házirendjét és a biztonsági előírásokat. A rendezvényt mindenki csak saját felelősségére látogathatja. A rendezvény területére tilos behozni bármilyen ételt, italt, üveget, palackot, esernyőt, szúró-, vágó-, robbanóeszközt, láncot, illetve más, a rendezők által veszélyesnek ítélt tárgyat. Alkoholos vagy kábítószeres befolyásoltság alatt álló személy a rendezvényt nem látogathatja. A rendezvény szervezője a rendezvény elmaradása esetén köteles a nyilvánosságot azonnal tájékoztatni. A rendezvény általános szerződési feltételeiről a továbbiakban a honlapunkon (show.pcguru.hu) tájékoztatja a résztvevőket. Fenntartjuk a jogot a meghirdetett programtól való eltérésre.

VIDEOTESZTEK

Bár teljes játékaink elég szép területet lehasítanak DVD-mellékletünkről, szerencsére ebben a hónapban sem kell exkluzív, csak itt megtalálható anyagok nélkül maradnotok, hiszen a PCG Live menüpont alatt három videoteszttel és öt előzetessel várunk benneteket: teszteltük a **Heroes of the Storm**ot, a **Mad Max**et, és WiiU-ról PC-re költözött **Zombi**t. Úgy tűnik, hogy moziba is érdemes lesz ellátogatni a következő hetekben – erről a filmelőzetesek segítségével ti is megbizonyosodhattok. Ráadásul most videóanyagainkkat magasabb felbontásban nézhetitek meg!



TRAILEREK

Idén is megrendezésre került a Gamescom, amelyen számos nagy játékkiadó képviselte magát, melyek jó néhány exkluzív videoelőzetessel, játékbemutatóval készültek a show-ra, ezeket pedig letöltöttünk és egy helyre csomagoltunk számotokra. Ezt találjátok meg Videók menüpontunkra kattintva – közül figyelmetekbe ajánljuk a **Mafia 3** bejelentést felvezető CG videót, valamint a **Homefront 2** brutális anyagát. Ó igen, és nem szabad elfeledkezni a **Star Wars: Battlefront** új játékmódját bemutató videóról sem: hatalmas látványorgia az egész!

INGYENES JÁTÉKOK

E havi számunk DVD-mellékletére három szuper programot sikerült feltennünk a két steames teljes játék mellé, melyeket a Játékok menüpont alatt találhattok. Ezek közül a legérdekesebbnek a **Half-Line: Miami** című alkotás tűnik, amelynek készítője nemes egyszerűséggel keverte a Hotline Miami felülnézetes elemeit a Half-Life világával – az eredmény pedig fenomenális lett. Ezen kívül érdemes még kicsomagolni a kisméretű, 8 bites grafikával bíró **Trappy Mine** című cukiságot, amelyben hősünkkel kincsek után kell fúrni egy 2D-s képernyőn.

SEGÉDPROGRAMOK

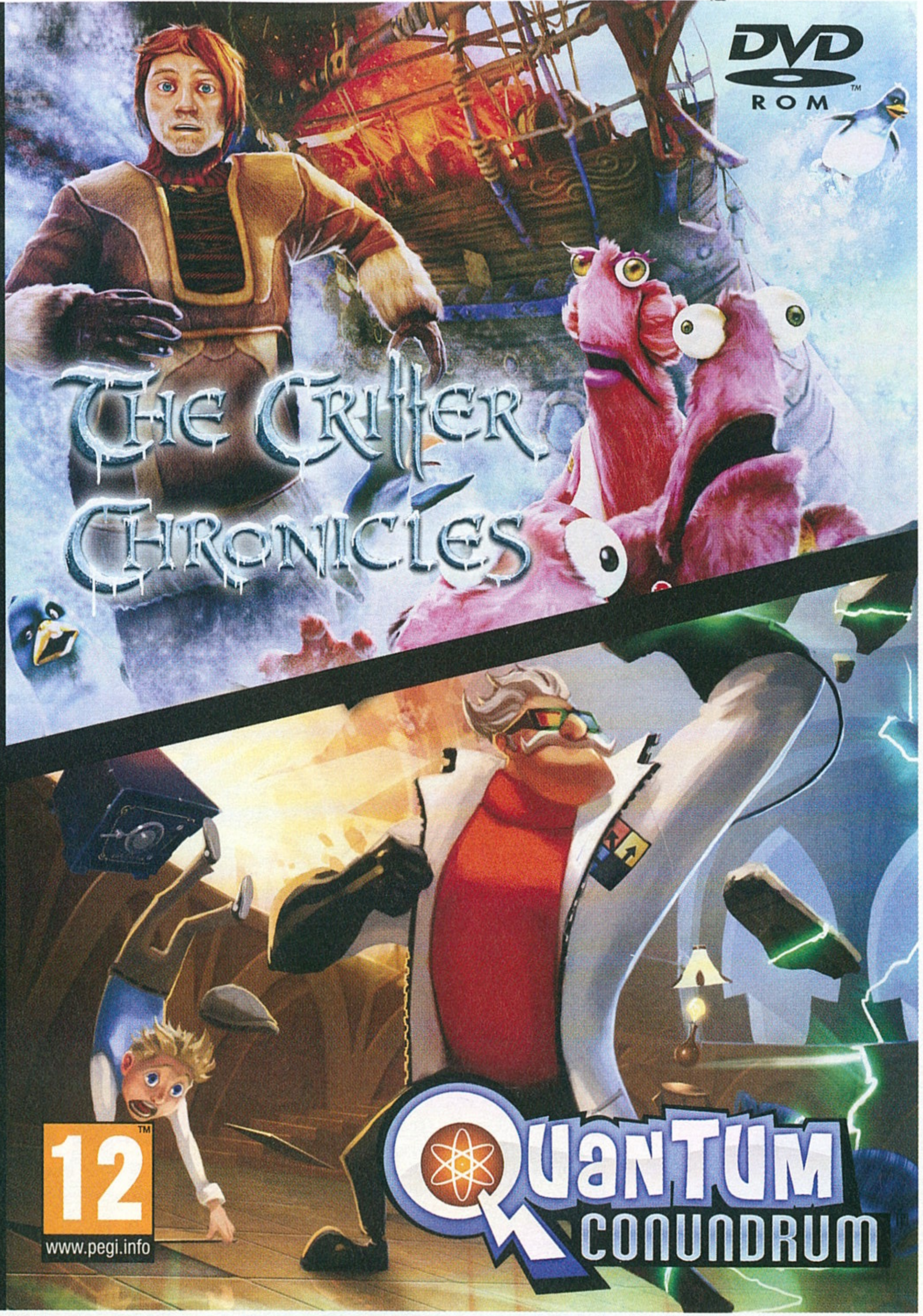
DVD-mellékletünk „Egyéb" pontjára kattintva megtaláljátok azon felhasználói programokat, amiket a PC Guru szerkesztősége bátran ajánl mindazok számára, akik ingyenesen használható applikációkkal szeretnék megkönnyíteni mindennapi életüket. Könyvtárunk képnézegető, DVD-író, rendszer-karbantartó, médialejátszó és biztonsági szoftvereket tartalmaz, melyeket akkor is érdemes átnézni, ha már van a gépeden hasonló alkalmazás. Ezen kívül 64 bites Windows 10-hez friss videokártya driverek is lapulnak ugyanott.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Mad Max • Heroes of the Storm • Zombi

2015/09

QUANTUM CONUNDRUM / THE CRITTER CHRONICLES

PC GURU



Mount & Blade 2

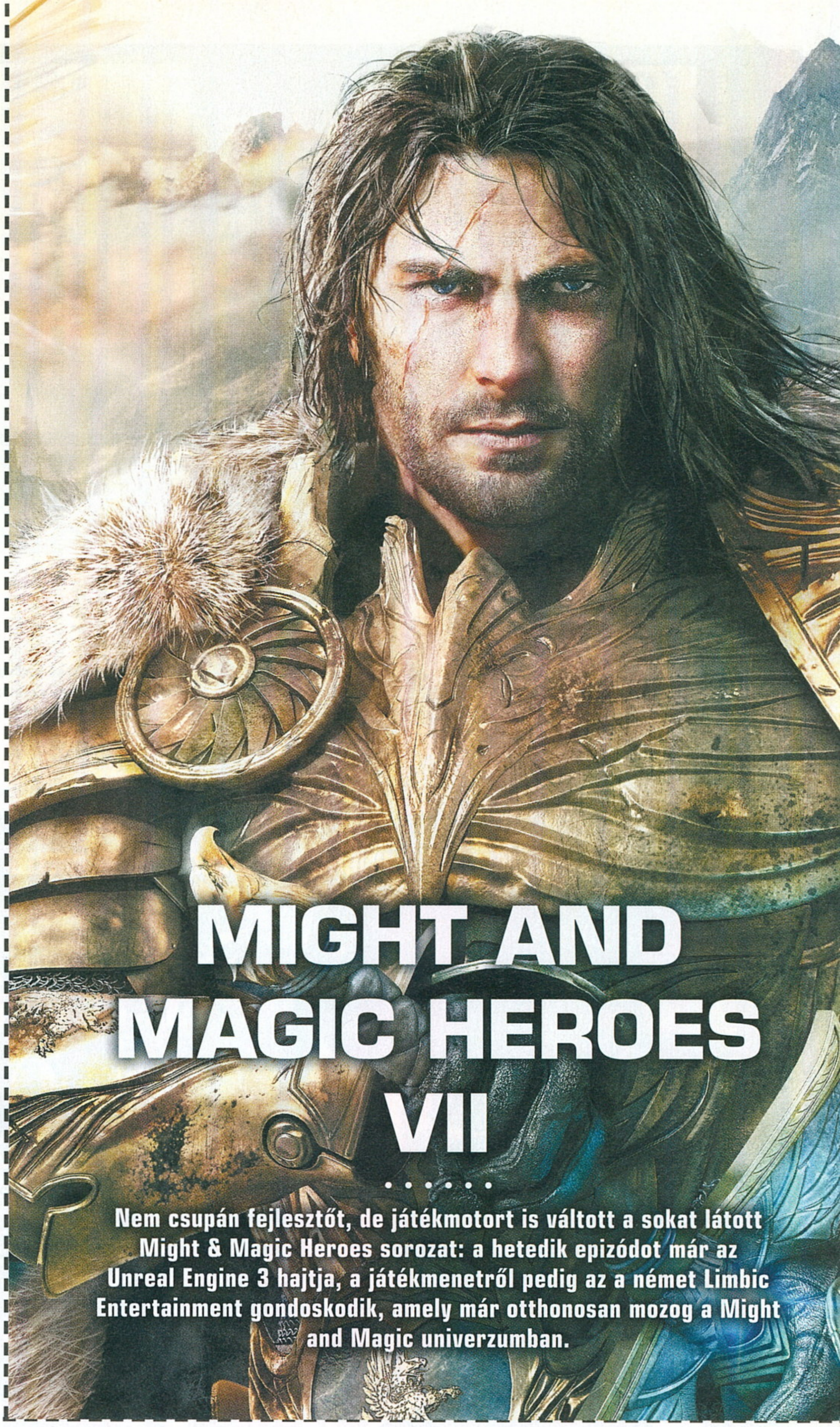
ELŐZETES Bár a Paradox megvált a sorozattól, az eredeti török csapat nem: drasztikusan megújult külsővel tér vissza minden idők egyik legtartalmasabb és legkötetlenebb szerepjátéka, hogy az eredeti játékmenetet feljavítva, a rajongók által követelt újításokat bevezetve invitáljon egy újabb kalandra, ezúttal egy hatalmas pályakészítővel megspékelve.

Armikrog

TESZT Eredetileg augusztus végén kellett volna megjelennie, aztán kétszer is elcsúsztatták a Neverhood lélektani folytatását, de ha most nem lesz probléma a gyurma összetapasztásában, akkor októberben elmeséljük, van-e annyira jó az Armikrog, mint a szinte műfajteremtő, legendás elődje.

FIFA 16

TESZT Idén végre tényleg újít a FIFA-széria: bár nem kapunk drasztikus változtatásokat az alapjátékban, de mostantól már a nők is rúgják a bőrt. Végre az EA Sports is felismerte, hogy ők is léteznek a világon, és már itt is bizonyíthatják, hogy van annyira látványos és élvezetes a női foci, mint az, ahol megtermett férfiak izzadják szét magukat a pályán.



MIGHT AND MAGIC HEROES VII

Nem csupán fejlesztőt, de játékmotort is váltott a sokat látott Might & Magic Heroes sorozat: a hetedik epizódot már az Unreal Engine 3 hajtja, a játékmenetről pedig az a német Limbic Entertainment gondoskodik, amely már otthonosan mozog a Might and Magic univerzumban.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 15-ÉN

JELENIK MEG!

"MÉG A FILMEKNÉL IS ŐRÜLTEBB ÉS EXTRÉMEBB!"
GAME INSIDER
MAD MAX™
URALD A PUSZTASÁGOT!
2015/09/01
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD-ROM SOFTWARE
CENEGA
AVALANCHE STUDIOS
WB GAMES
Mad Max © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Avalanche Studios. "PS", and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
Mad Max and all related elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
MADMAXGAME.COM
FACEBOOK.COM/MADMAXGAME
TWITTER.COM/MADMAXGAME

MGS V - FANTASZTIKUS EPIZÓDDAL INT BÚCSÚT A SZÉRIÁNAK KODZSIMA!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

A HALHATATLAN LÉGIÓ

WOW: LEGION

Jövőre ismét bővül a World of Warcraft halhatatlan világa. Érkezik a légió!

A HARAG KÚTJA

MAD MAX

Itt a világvége: teszteltük a kultikus Mad Max-széria monumentális videojátékát!

SNIPER 3 GHOST WARRIOR

SZABADON BEJÁRHATÓ VILÁGGAL ÉS TETEMES MENNYISÉGŰ KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGGEL LÉP A TOTÁLIS MEGÚJULÁS ÚTJÁRA A SNIPER: GHOST WARRIOR SOROZAT. FEGYVER- ÉS LŐSZERGYÁRTÁS A FRONTON, JÁRMŰVEZETÉS ÉS MÁS ÚJDONSÁGOK ÉRKEZNEK!

\+

2 STEAMES TELJES JÁTÉK:

QUANTUM CONUNDRUM

\+

THE CRITTER CHRONICLES

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

GYÉMÁNTKUTYÁK

METAL GEAR SOLID V

Elképesztően tartalmas játékkal int búcsút a szériának Kodzsima Hideó. Teszteltük a záróakkordot.

MAFIA III

Kontinenst és korszakot is vált a kultikus sandbox-széria új epizódja.

SHADOWRUN: HONG KONG

Harmadszorra is elmerültünk a cyberpunk szerepjáték-sorozatban.

UNTIL DAWN

Slasherfilm interaktív változatban: a játék, amiért megéri PS4-et venni!

TOTAL WAR: WARHAMMER

A Warhammer fantasyvilágával erősít a Total War-széria.

PC GURU 2015. 09.

15009

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR